

REVISTA DE LA

UNIVERSIDAD DE MEXICO

JULIO 1963

ESPEJO DE LA INFANCIA

EL FIN DE LA INOCENCIA
DE LOS CUENTOS DE HADAS A
LOS *COMICS*
INVOCACIÓN Y EVOCACIÓN DE LA
INFANCIA
LA FUGA DE NICANOR
JARDÍN DE NIÑOS



Volumen VII, Número 11

México, julio de 1963

Ejemplar \$ 3.00

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MÉXICO

Rector
Doctor Ignacio Chávez

Secretario General:
Doctor Roberto L. Mantilla Molina

REVISTA UNIVERSIDAD DE MÉXICO

Director:
Jaime García Terrés

Redacción:
Alberto Dallal
Juan García Ponce
Juan Vicente Melo
José Emilio Pacheco
Carlos Valdés

La Revista no se hace responsable de los originales que no hayan sido solicitados.

REVISTA UNIVERSIDAD DE MÉXICO

Torre de la Rectoría, 10º piso, Ciudad Universitaria, México 20, D.F.

Tel. 48-65-00
Ext. 123 y 124

Toda solicitud de suscripciones debe dirigirse a:

Tacuba 5, 2º piso
México 1, D. F.
Tel. 21-30-95

Precio del ejemplar \$ 3.00
Suscripción anual „ 30.00
Extranjero Dls. 5.00

Franquicia postal por acuerdo presidencial del 10 de octubre de 1945, publicado en el D. Of. del 28 de noviembre del mismo año

PATROCINADORES

BANCO NACIONAL DE COMERCIO EXTERIOR, S. A.—UNIÓN NACIONAL DE PRODUCTORES DE AZÚCAR, S. A.—FINANCIERA NACIONAL AZUCARERA, S. A.—INGENIEROS CIVILES ASOCIADOS, S. A.—(ICA).—NACIONAL FINANCIERA, S. A.—BANCO DE MÉXICO, S. A.

Esta revista
no tiene agentes
de suscripciones

S U M A R I O

LA FERIA DE LOS DÍAS

Jaime García Terrés

EL FIN DE LA INOCENCIA

Rosario Castellanos

DE LOS CUENTOS DE HADAS

A LOS COMICS

Carlos Monsiváis

LA NOVELA DE AVENTURAS

José Emilio Pacheco

INVOCACIÓN Y EVOCACIÓN DE

LA INFANCIA

Salvador Elizondo

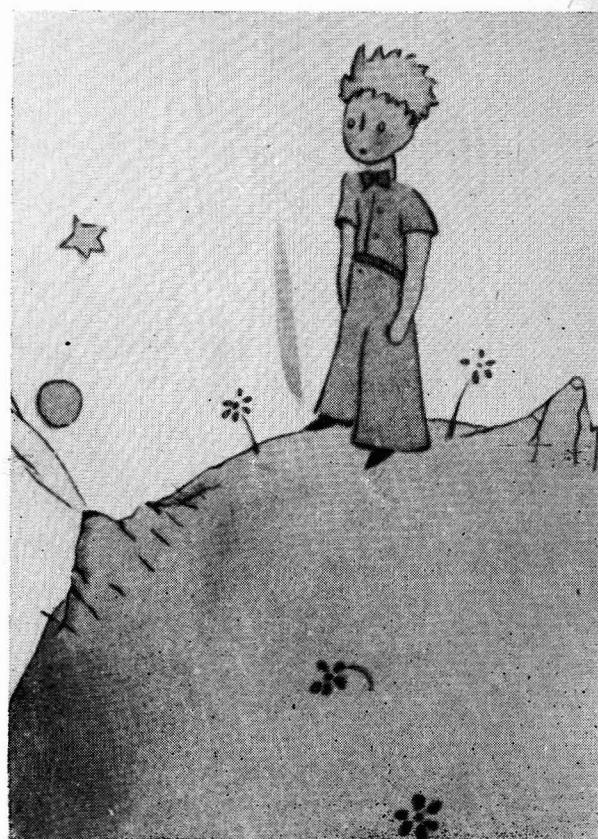
LA FUGA DE NICANOR

Jorge Ibargüengoitia

JARDÍN DE NIÑOS

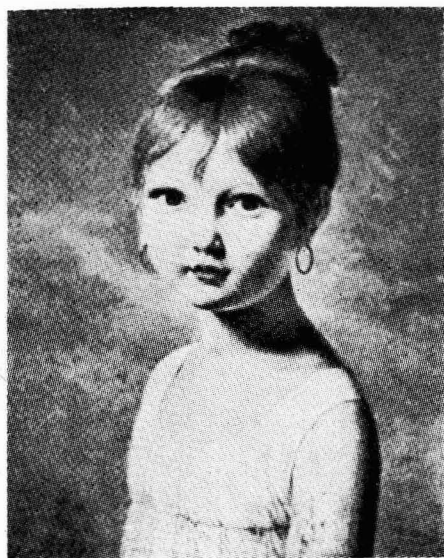
DIBUJOS

Gabriel Vargas



El principito

La feria de los días



¿Por qué se dedica este número al mundo de la infancia?

En rigor, sobra la pregunta. Ni las letras ni la varia investigación humanista conocen temas ilegítimos, inválidos o faltos de significación. Cuantos objetos se ofrecen a los sentidos o a la fantasía resultan dignos de examen y justifican, por sí, el interés que los subraya. Tal atención universal, inherente a la naturaleza humana, presidió hace muchos siglos el nacimiento de la filosofía, el arte y la ciencia.

*

Ello aparte, tampoco hay pregunta que no merezca contestarse. Y la que encabeza estos renglones sugiere inmediatas respuestas en las que no me parece ocioso detenerme unos instantes.

*

La más obvia: El alma infantil posee naturales atractivos; encarna la espontaneidad y la magia, la capacidad de asombro ante los misterios del universo, la audacia ferviente que los tabús de la civilización clausuran o deforman en el adulto.

*

Otra, de pareja evidencia: Los niños representan nuestro futuro. Di-

gamos mejor, nuestro afán de inmortalidad. En ellos se prolonga nuestra propia vida, enlazándose a la cadena incesante de las generaciones. El padre ve en el hijo la semilla germinada que habrá de sustituirlo y que a su vez emprenderá la siembra de nuevas existencias. La sangre de nuestra prole es nuestra misma sangre, que así se sobrevive burlando a la muerte individual. Serán nuestros hijos quienes contemplen cómo el mañana se convierte en hoy, cómo nuestras promesas y previsiones se cumplen o se olvidan.

*

Pero hay más: En cada uno de nosotros mora el niño que fuimos. Nadie escapa jamás, por entero, de los mecanismos y experiencias que matizan la infancia. No yerra Jung cuando propone que el especial encanto suscitado en nosotros por la poesía de los cuentos de hadas se debe, quizá, a que esas antiguas imágenes "perviven en nosotros ejerciendo sin término su acción en nuestro inconsciente. Pues todo lo que evoca las impresiones de la pri-

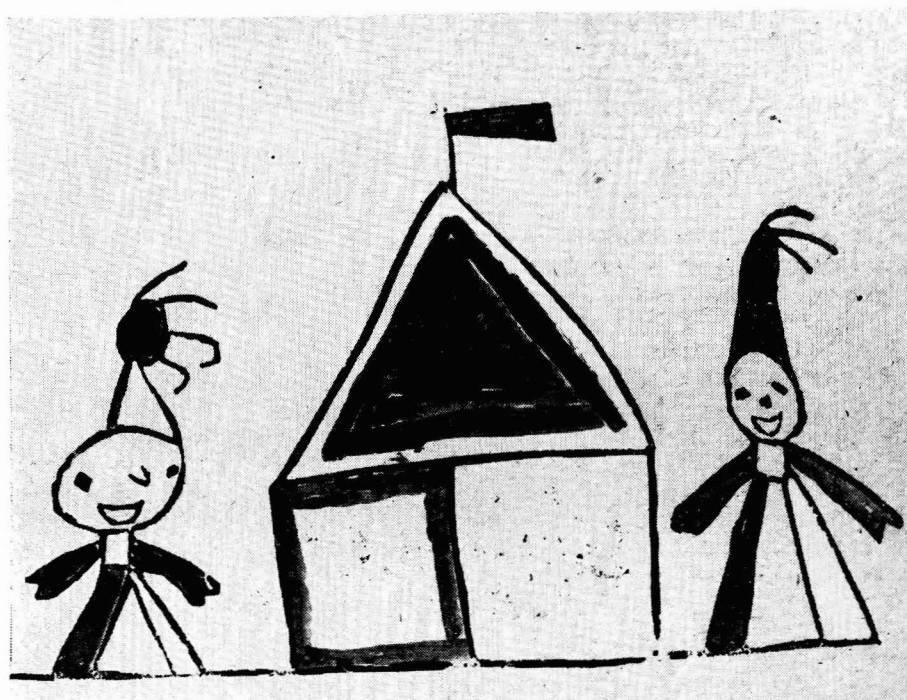


mera infancia hace vibrar en nosotros algo particularmente íntimo y hondo, tanto más cuanto que este pasado, así revivido, no llega a la conciencia como recuerdo, sino sólo como eco lejano de intensas emociones."

*

Los caminos que los niños cursan son y seguirán siendo nuestros caminos. Reconozcámonos en ellos sin prejuicios engañosos.

—J.G.T.



El fin de la inocencia

Por Rosario CASTELLANOS

Hay en el *Evangelio* una frase no menos enigmática que las demás: la que afirma que quienes no se hagan como niños no entrarán en el reino de los cielos.

Para comprenderla —y en la Escritura Sagrada nunca se está seguro de haber comprendido bien— es preciso ayudarse de los textos de San Pablo, aquellos que establecen una dualidad tajante entre el cielo y lo que se llama el mundo, a cuyos ojos la sabiduría celestial es locura.

El mundo, según se desprende de otras frases paulinas y según se entiende en general, está constituido por los hombres. Lo mantienen ejerciendo sus pequeñas habilidades, lo explotan para satisfacer sus pequeños intereses, lo convierten en concepto gracias a su pequeña inteligencia. Con una laboriosidad de insecto, los hombres van acumulando respuestas para sus preguntas y objetos para sus necesidades. Con esa misma laboriosidad elevan también en torno suyo un espeso muro protector que los defiende contra todo aquello que no pueden comprender por las vías rutinarias o que no pueden alcanzar por los medios establecidos.

Porque hay cosas, muchas cosas en el cielo y en la tierra —como decía Hamlet— que no caben dentro de los límites mundanos. La mera aparición de alguno de estos fenómenos suscita en los hombres su burla o su cólera, y entonces, más que nunca, el individuo exige la solidaridad del otro individuo y se apresta a lanzarse sobre él si por casualidad advirtiera la intención de hacer el más mínimo movimiento que no esté dictado por el miedo, la alarma, el escándalo o la repulsa.

Porque así como hay cosas ajenas al mundo, así también hay seres en el mundo que se sienten vocados hacia esas cosas. Padecen por ellas curiosidad, amor, atracción. Y según el nombre de cada una de esas cosas, el hombre que se orienta hacia ellas se llama iluminado o poeta o justo.

Y es tan fuerte la necesidad de unión entre el objeto y el sujeto que éste se atreve a romper todos los moldes que el mundo quiere imponer a su conducta; se atreve a rechazar toda medida de prudencia, se atreve a desafiar todas las prohibiciones. Sujetos así son los que quiebran el orden existente en el mundo, los que trastruecan las jerarquías en que el mundo se apoya y los que desatan cataclismos que ponen en peligro su existencia misma.

Si se atiende uno a los resultados de la unión (tan precarios, tan endeble, tan insuficientes), no puede uno menos que pensar que quienes desdeñan su tesoro real y aun lo pierden por ir en busca de una sombra, no deben de estar en su sano juicio, que los ha enajenado la locura, que son, en fin, lo que los antiguos llamaban *inocentes*.

Inocente es, según la primera acepción del Diccionario, aquel que está libre de culpa. El loco lo es en la medida en que no puede imputársele ninguna responsabilidad. Por eso Platón no clamaba castigos contra esa especie de locos, los poetas, sino que se contentaba con una medida preventiva: la de expulsarlos de la Polis, en la que tan holgadamente cabían los militares, los filósofos y los esclavos.

Inocente es, según la última acepción del Diccionario, aquel que no ha llegado a la edad de la discreción, esto es, el menor, el niño.

Así pues la inocencia puede ser o bien una condición del carácter (lo que no nos interesa examinar aquí) o una condición de la edad, que es el punto alrededor del cual haremos nuestras reflexiones.

La infancia es un peculiar momento de vacío. En las formas de la mentalidad y la sensibilidad del niño no ha habido tiempo aún de volcar los contenidos culturales propios de la sociedad de hombres adultos.

Este vacío hace del niño un ser disponible, receptivo, situado en la orilla de una inminencia. Cualquier cosa puede sucederle, cualquier aventura encontrar en él a su protagonista, cualquier fenómeno manifestarse al través suyo, sin encontrar resistencias organizadas y eficaces.

El niño acoge los acontecimientos que el hombre mayor ya sabe cómo esquivar o manejar y les presta el ámbito necesario para que se desarrollen. Pero hay algo más que un acogimiento pasivo, hay una expectativa que quiere atraer los sucesos, hay una avidez especial, hay un horror al vacío, un anhelo de que la disponibilidad desaparezca porque éste es un estado no placentero y puede incluso llegar a provocar angustia.

Por eso es que los niños pueden contarse tantas historias ordinarias y extraordinarias. Entre estas últimas indudablemente una que lo es en máximo grado es la breve novela de Henry James *Otra vuelta de tuerca*.

La historia se pone en labios de una institutriz, inexperta, solitaria y nerviosa. Estos datos son muy importantes porque van a permitirle semejar a los niños a quienes está en trance de educar, y compartir la realidad en que ellos se mueven. Pero si alguna vez descende a los abismos infantiles, lo hace sin olvidar que su misión es de rescate y que tiene que volver de nuevo a la superficie y llevar consigo a los niños que han sido puestos bajo su custodia. Nunca la gana el vértigo y es esta fidelidad al deber propio, esta terquedad, la que choca contra los demás elementos de la trama y la que produce el desenlace que vamos a presenciar.

Pero no anticipemos los acontecimientos. Digamos mejor que esta institutriz, de sólida formación religiosa aunque de endeble integración intelectual, ha sido contratada en Londres por un distinguido caballero para que se haga cargo de cuidar a sus dos sobrinos huérfanos —Flora y Miles— que viven en una residencia campestre. El sueldo es elevado pero hay una condición para ganárselo: no molestar nunca al caballero con ninguna consulta, con ninguna queja, con ningún informe.

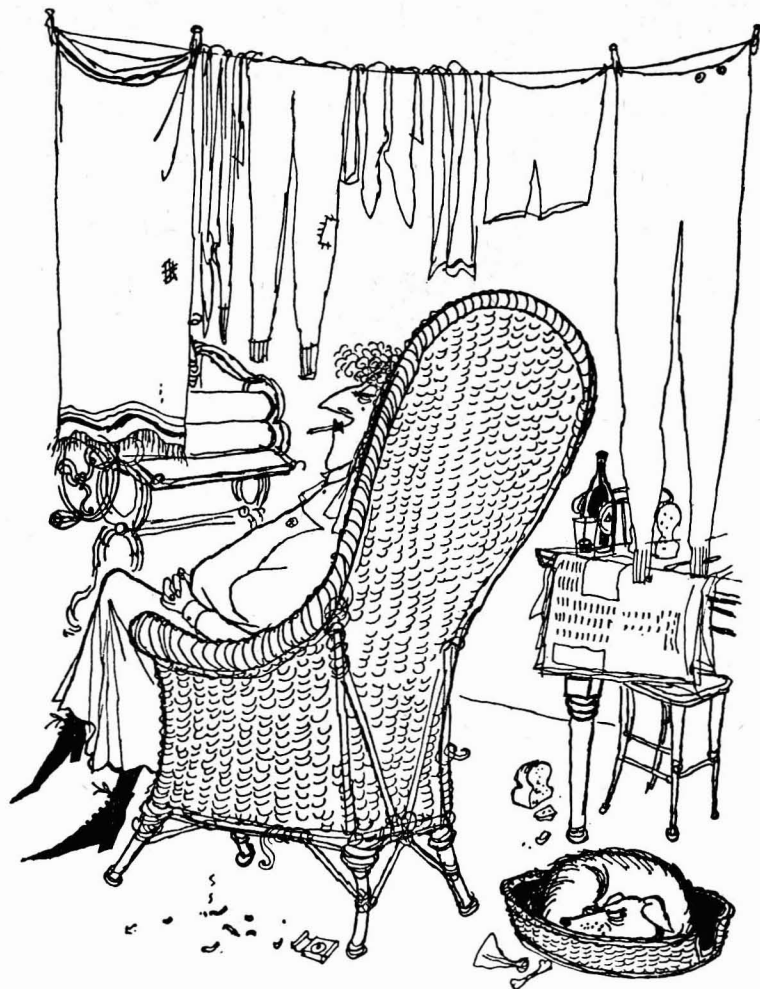
El primer contacto de la institutriz con quienes van a ser sus alumnos resulta muy promisorio. Flora, dice, "me pareció una criatura tan encantadora que ocuparse de ella significaba una gran fortuna. Era la niña más hermosa que había visto y tenía un extraordinario atractivo". Su imagen es radiante, su visión beatífica, aunque su belleza angelical suscita entre quienes la contemplan una vaga inquietud de orden indefinible.

La niña se ofrece a su maestra como guía para mostrarle la casa. A la institutriz le impresiona fuertemente, durante el recorrido, el valor y la seguridad de Flora, quien no temía entrar y recorrer las habitaciones abandonadas, ni los sombríos corredores. Que no se detenía, temerosamente, en las escaleras de caracol y que llegaba, con paso firme, hasta lo alto de una vieja torre almenada capaz de causar vértigo a ánimos menos medrosos que el suyo.



—Ronald Searle

"Quint: tenido como alma réproba"



—Ronald Searle

"esta institutriz de sólida formación religiosa"

"Su musical volubilidad —apunta la institutriz—, su tendencia a dar explicaciones más bien que a pedir las, me aturdí y me arrastraban."

En cuanto a Miles, estaba rodeado "de la misma frescura deslumbrante, la misma indiscutible fragancia de pureza que yo, desde el primer momento, había respirado junto a su hermana. Era increíblemente hermoso, y en su presencia todo sentimiento se abolía para no dejar lugar sino a una especie de apasionada ternura. En seguida me conmovió algo divino que había en él y que a ese grado no he podido encontrar jamás en otro niño: su aire indescriptible de no conocer nada del mundo que no fuera amor".

Lo único que a la institutriz le parece incongruente respecto de esta figura es que el colegio al que ha asistido durante el último trimestre se niegue a volver a recibirlo y aduzca como razón el hecho de que hace daño a los otros niños. Pero, seducida por su encanto, la institutriz absuelve rápidamente a Miles de una culpa que le parece improbable y que ni siquiera puede imaginar con precisión cuál es, y se entrega a las efusiones de su afecto por él y por Flora.

"Ambos niños poseían una dulzura que los volvía —¿cómo podré decirlo?— apenas personales y ciertamente imposibles de reprender. Recuerdo que Miles sobre todo me daba la impresión de no haber tenido historia. Muy pocos antecedentes pueden esperarse de un niño, pero en este muchacho encantador había algo extraordinariamente sensible y a la vez extraordinariamente feliz que me asombraba más que en ninguna otra criatura de su edad que haya visto: como si renaciera todos los días. Nunca había sufrido ni un segundo. Esto era para mí la prueba flagrante de que nunca había sido castigado."

Y si no lo castigan es porque no tiene culpa que pagar, es porque Miles es inocente en lo que respecta al desagradable asunto del colegio. Porque en otra culpa no puede, ni hay motivos para ello, pensarse.

Este paso lógico lo da la institutriz sin salir del deslumbramiento en que se encuentra. En tal disposición de ánimo recibe el primer aviso de que algo extraordinario sucede, algo que no había advertido al principio y que cada vez va creciendo con mayor ímpetu.

La primera visión extraña que la perturba es la de un hombre que se asoma, sin sombrero, en la torre almenada. Pero si esta aparición puede suponerse la de un intruso, pronto hay que desechar la hipótesis. Porque algún tiempo después el hombre vuelve a aparecer tras los vidrios de una ventana del salón, y es entonces cuando la institutriz examina sus rasgos que corres-

ponden, con una escalofriante exactitud, a los de Peter Quint, el antiguo mayordomo de la casa, hombre depravado que corrompió a la anterior institutriz y que no se detuvo, para hacerlo, ante la pureza de los niños. Peter Quint, muerto desde hace algún tiempo y tenido como alma réproba.

La revelación es fulminante para la institutriz. No se asusta por lo que el hecho tiene de sobrenatural. A este ambiente se ha acostumbrado desde que conoció la sobrenatural belleza y gracia de los niños. Lo que la espanta, la pone en guardia y alerta en ella lo que hay de mejores instintos de protección, es su certidumbre de que ese hombre ronda a los niños, quiere atraerlos hacia su órbita, quiere arrebatárselos. Lo primero que hay que preservar es la ignorancia de los niños. Que no se enteren siquiera de que son objeto de una persecución.

Pero una nueva aparición —esta vez la de la predecesora de la institutriz, la señorita Jessel, figura trágica que arrastró la deshonra hasta el suicidio— muestra la evidencia de que los niños no sólo están enterados de la maniobra de sus antiguos e infieles servidores, sino que no la temen y son cómplices de ella. La institutriz llega al amargo convencimiento de que cualquier cosa que ella haya alcanzado a ver, Flora y Miles han visto y ven mucho más, terribles, impenetrables escenas que surgen de los atroces momentos de la vida en común con Quint y la señorita Jessel.

Todo esto se entiende por enigmas. Porque los niños callan, y aquí tenía razón Kierkegaard al afirmar que la reserva es el principio del endemoniamento.

Son inútiles las tentativas de la institutriz por provocar una confianza. Flora y Miles la eluden simulando no darse cuenta de las alusiones y al mismo tiempo se arreglan para distraer la vigilancia de la institutriz y entrevistarse con sus amigos. Usan en este juego tal astucia como en el estudio inteligencia, una inteligencia a tal grado excesiva que la institutriz teme que los niños se encuentren bajo alguna influencia que opere como un tremendo estimulante para su joven vida intelectual.

La institutriz quiere que esta inteligencia vaya acorde, como va en el adulto, con la conciencia moral, con la capacidad de distinguir entre el bien y el mal. Y que este juicio influya sobre la voluntad de las criaturas, inclinándolas a lo bueno y apartándolas de lo malo.

Pero no sucede así; los niños ni siquiera disciernen entre lo habitual y lo extraordinario y se entregan a su relación con los fantasmas sin el menor asombro y sin el menor recelo.

La institutriz quiere precipitar los acontecimientos, pero no sabe cómo. De nada sirven sus palabras, veladas por la ambigüedad. De nada sus actos, coronados por la ineficacia. Hasta que por fin la tensión se rompe: la institutriz quiere obligar por la violencia a Flora a que reconozca que ve la visión de la señorita Jessel y que establece comunicación con ella por medio de signos. La niña se resiste y rechaza a la institutriz de un modo salvaje y grosero. En su cólera pronuncia atrocidades tan enormes que el ama de llaves no puede menos de creer que está poseída por el Demonio.

La institutriz hace que alejen de allí a la niña porque ha de proceder con Miles de la misma manera y sin testigos. Al quedarse solos, ella comienza a interrogarlo. Miles, que en otras ocasiones semejantes ha salido del paso con gracia o con desplantes, ahora no encuentra más alternativa que confesar la causa por la que no quieren admitirlo de nuevo en el colegio: decía cosas. Se las entregaba, como un presente, a sus preferidos y éstos, a su vez, las comunicaban a otros hasta que todo fue a dar a los oídos de un maestro, donde se volvió escándalo. Pero de la naturaleza de las cosas que ha dicho lo ignora todo, no se siente culpable más que bajo la presión de esta mujer que, en un instante de frenesí, quiere obligarlo a mirar frente a frente al sitio donde ella ve la figura de Quint. Miles se niega desesperadamente, y es tal la intensidad de su lucha, de su terror, de su negativa, que en ella sucumbe. El triunfo de la institutriz y el de sus virtudes es sobre una niña ausente e irrecuperable y sobre un niño muerto.

¿Cómo puede interpretarse este relato? Como un duelo riguroso entre dos mundos inconciliables: el de los adultos, cuyos principios han de imponerse por la fuerza y son los principios de la razón y del buen sentido, y el mundo de los niños, que se rige aún por la fantasía. Triunfan los más fuertes. De nada sirve a los niños recurrir, para defenderse, "a una especie de ausencia", esa distancia que querían poner en su trato con los mayores. La intrusión del elemento sobrenatural, para el que no hay obstáculos en las mentes infantiles, que sobresalta y trastorna a la institutriz, no es lo que hiere o mata a los pequeños. Lo que los hiere o los mata es que quieran obligarlos a pasar demasiado abruptamente de su realidad a la de los otros. Su inocencia era una grieta en el muro de los prejuicios y al través de ella se filtraban hechos sin explicación. Había que

despojarlos de ella cuanto antes. Y la institutriz, al hacerlo de una manera tan brutal, los despoja también de la vida.

Con los mismos elementos, aunque manejados de manera tan distinta que cuesta trabajo encontrar su semejanza, Bernanos construye una de sus novelas más equívocas y oscuras: *Monsieur Ouine*.

Es éste un preceptor, pero, a diferencia de la institutriz de la novela de James, ha desarrollado más su intelecto que su vida religiosa o moral. La profundización de ciertos conocimientos lo ha llevado a desembocar en un manso escepticismo, que es lo que transmitía a sus alumnos en la época del ejercicio de su profesión, y lo que ahora diluye en las conversaciones con los jóvenes que lo visitan en su lecho de moribundo.

Desde el punto de vista de alguien que está al margen definitivamente de la vida, contempla las pasiones, los afanes, las luchas de los habitantes de una pequeña ciudad del noroeste francés. Tienen todo lo que es necesario tener: autoridades civiles y eclesiásticas, nobleza, burguesía y pequeña burguesía, proletariado. Sobre cada una de estas clases enfoca el autor la mirada para encontrar a un personaje y descubre en él nudos de complejidades en los que se entrelazan deseos frustrados, delitos ocultos, enfermedades incurables. Todo ello fermenta como los tumores en el organismo y ha de hallar una salida o de lo contrario morirá envenenado el organismo entero. La salida es un crimen y la víctima no puede ser ninguna de estas personalidades sólidas por sus intereses, por sus acciones, por sus ligas a los demás. Si están podridas por dentro, eso no acaba con ellas sino que les sirve para inmunizarlas contra el mal. No, no será ninguno de ellos, protegido por las instituciones, defendido por la ceguera y la falta de imaginación, defendido de la soledad por su complicidad con los otros. Será alguien que esté colocado fuera de las intrigas comunes. Alguien que no tenga apellido que lo ampare ni posición que lo sitúe ni experiencia que le haya proporcionado los ardidés para defenderse. Ha de ser un pastorcillo desconocido, un niño, un inocente.

¿Por qué lo matan? Eso no se averigua nunca en la novela. Simone Weil diría que por la misma razón por la que una manzana cae, sometida a la ley de la gravedad. Lo que se infiere del texto es que lo matan porque es necesario expresar de alguna manera el malestar colectivo, realizar las pesadillas que cada uno sueña en secreto, liberarse de las imágenes que obsesionan y no conceden descanso.

Tampoco se sabe quién lo mata. No hay un asesino que señalar y, sin embargo, todos se sienten culpables de esa muerte. Saben que de un modo que no podrían determinar han tenido participación activa en ella y algunos, para expiarla, llegan hasta la locura y al suicidio. El crimen gratuito no se consuma sin desatar las más paradójicas consecuencias.

Lo que nos interesa aquí es la concepción que Bernanos tiene del inocente y su función dentro de un universo regido por las leyes católicas a las que él se somete. El inocente es el campo de batalla en que se libra una lucha a muerte entre los principios del bien y el mal; es el lugar de menor resistencia al través del cual penetran en el mundo humano estos principios y se manifiestan. Es la parte más delgada del hilo: precisamente donde se rompe.

El inocente (un niño en el caso de *Monsieur Ouine*; un sacerdote en *El diario de un cura rural*; un anciano y una muchacha en *La impostura* y *La alegría*) no escoge su papel sino que lo sufre con pasividad, aunque para ejercitar su libre albedrío acaso podría rechazarlo, aunque Bernanos no le proporciona ningún elemento para defenderse. Es, por lo demás, un papel sobre el que nada podría decirnos, porque sobrepasa sus capacidades de comprensión y porque no se trata de comprender sino de padecer.

La pasividad del inocente (¿de qué otro modo podría uno abrirse a la gracia?) es la condición previa para servir como víctima. Y hay en esta inmolación, aceptada con estratos más profundos de la persona que la voluntad, un triunfo del bien. Como si el peso de la víctima restableciera el equilibrio de la balanza. Como si la primera acción de la víctima fuera el cumplimiento de la comunión de los santos, ese misterio católico gracias al cual los pecadores participan del mérito de quienes ya se han purificado.

Muy distinta es la idea de la función de la inocencia en Thomas Mann, como que su abolengo es protestante. Analizaremos aquí uno de sus ejemplos más reveladores. El que Mann nos ofrece al través de la figura del niño Neponuck en la novela del *Doctor Fausto*.

Recordemos con brevedad el argumento, tan ligado a la leyenda medieval del pacto con el diablo. Aquí el alma se vende al tentador no a cambio de la juventud, del poder ni



—Ronald Searle

"indiscutible fragancia de pureza"

del amor, sino a cambio del genio estético, de la posibilidad de realizar una obra de arte.

Adrián Leverkühn, el protagonista, es un músico a quien el demonio le promete que será grande, que medirá la marcha del porvenir. Los jóvenes, dice, te preferirán a todos los demás, ellos precisamente, los cuales por haber sido tú un loco no tendrán ya necesidad de serlo. Como artista, le anuncia que se inclinará a lo propio de estas naturalezas: a los excesos en ambos sentidos. Su péndulo, dice, oscilará siempre entre la exuberancia y la melancolía. Porque en este terreno el infierno proporciona paroxismos: arrebatos e iluminaciones; la experiencia de la liberación y el desencadenamiento; el sentimiento de libertad, de seguridad, de ligereza, de poder y de triunfo... y la caída correspondiente en profundidad, también gloriosa, no solamente en el vacío sino en el dolor y las perversiones.

Después de estos momentos el infierno ya no reserva nada esencialmente nuevo. Nada sino aquello de que los artistas tienen la costumbre, la orgullosa costumbre.

Ahora bien, si no hay que temer el tránsito al otro mundo, sí hay que cumplir con ciertas condiciones en éste: Adrián Leverkühn habrá de renunciar a la vida afectiva en provecho de la vida intelectual; cambiará la compañía por la soledad, la compasión por la ironía. A su aislamiento, a su reserva, así como también a su capacidad de creación, ha de contribuir la dolencia que padece: una sífilis localizada en el cerebro que aumenta anormalmente su lucidez.

Aquí aparece uno de los pensamientos más constantes en Mann: el de que el genio es una forma de fuerza vital profundamente instruido por la enfermedad; bebe en ella su inspiración genésica y por ella se torna generador.

Adrián Leverkühn es un genio que, además de estar enfermo, está endemoniado. Los demás no lo advierten sino por la frialdad, la distancia y el carácter profundamente insatisfactorio de sus relaciones. Pero si muchas de ellas terminan en una catástrofe para los otros, no siempre habrá que atribuirlo a la influencia maligna de Adrián, sino a los propios desórdenes de la vida ajena, a su irracional necesidad de destruirse.

Pero cuando el otro es un niño... ¡Y qué niño! Su sobrino Neponuck entra en contacto con él de una manera casual. Su familia lo envía a la residencia campestre del músico por motivos de salud.

Parecía, dice el narrador, un ángel o un príncipe de los elfos. La graciosa perfección de la menuda estatura..., el indescriptible encanto de su cabeza, larga, cubierta de una inocente maraña de cabellos rubios, y sus rasgos que, por infantiles que fueren, tenían algo de acabado y definitivo. Hasta su manera indeciblemente suave y pura, a la vez profunda y maliciosa, de levantar aquellos ojos de clarísimo azul, franqueados de largas pestañas, no era todavía nada de aquello lo que creaba la impre-

sión de cuento, de visitante surgido de un gentil mundo, más refinado que el nuestro". Había en su sonrisa una especie de magia, en sus gestos hechicería y aun en su recuerdo algo que infundía una serenidad etérea y no del todo terrestre.

El narrador se lamenta de no hallar en el lenguaje los matices exactos para pintar el encanto de este niño frente al que las mujeres tienen la tendencia de arrodillarse. Su presencia había traído para Adrián un sentimiento de felicidad, un calor constante de corazón alegre y cariñoso. Pero tales efusiones no son lícitas para Leverkühn, por razón de su carácter, de su oficio y de su pacto satánico.

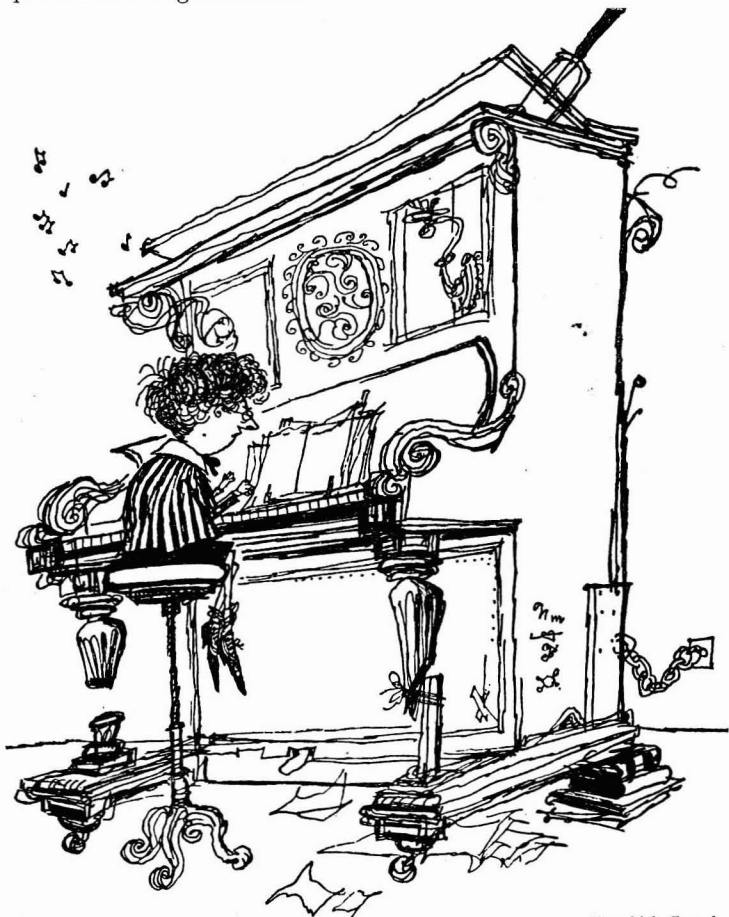
Neponuck, "este ser que es aún nuevo sobre la tierra, medio extraño aún e inadaptado", parecía estar sometido al tiempo, destinado a madurar y a experimentar la ley terrestre, destinado a convertirse en un muchacho más o menos ordinario al que habría que tratar de un modo práctico y prosaico. Sin embargo, observa el narrador, algo indefinible impedía a los mayores creer en el tiempo frente a Neponuck: "era la extraña armonía acabada, su carácter definitivo en cuanto aparición del niño sobre la tierra, el sentimiento de que se trataba de un mensajero encargado de una misión encantadora".

Si esa misión consistía en romper la reserva y el aislamiento de Adrián trayendo a su vida el alba de una época luminosa, Neponuck la cumple con plenitud, pero no ha de hacerlo impunemente. Ha de pagar por ello con su vida. Una meningitis cerebro-espinal lo hace entrar en agonía: sus facciones se desfiguran, el dolor lo desgarraba en alaridos. "El dulce rostro se volvía espantosamente extraño y con el rechinar de dientes, a que pronto se habituó el enfermito, causaba la impresión de ser un poseo."

El novelista introduce aquí un elemento de ambigüedad largamente preparado. El niño muere de una enfermedad que los médicos diagnostican y conocen. Pero hay también otros motivos y éstos los sabe muy bien Adrián. El principal es su cercanía, como si de ella emanara una fuerza metálica que los demás, provistos de una dura corteza, no advierten, pero que un niño percibe y padece. Adrián, consciente de la fatalidad de su presencia sobre esta criatura inerte, maldice al Diablo y se maldice a sí mismo por haber permitido que la fatalidad se cumpliera. Los niños son de naturaleza frágil, fácilmente permeable a las influencias perniciosas.

La fragilidad es también la característica de Hanno Buddenbrook, otro personaje de Mann.

Los Buddenbrook son una familia de burgueses que, al través de varias generaciones se han ido asentando, expandiendo, refinando, y que ahora decaen. El traficante en granos, fundador de la estirpe, los funcionarios y dignatarios, empiezan a perder no sólo su fortuna sino sus virtudes tradicionales, las que los han engrandecido.



—Ronald Searle
"un músico a quien el Demonio le promete que será grande"



—Ronald Searle
"¿éste es el final de la inocencia?"

Ya el matrimonio del que procedía el pequeño Hanno estaba formado no por gente laboriosa y de buen sentido, sino por una pareja de cónyuges en cada uno de los cuales había algo de extravagante y enigmático. Gerda irradiaba una nerviosa frialdad. Aquella mujer parecía haber concentrado todo el valor de su vida en la música. Su marido, el senador Thomas Buddenbrook, descubridor tardío de la metafísica, envejece y se angustia ante la belleza y la posible infidelidad de su esposa. Y el hijo, Hanno, ofrece al padre la seguridad de su abnegación siempre que no se trate de habilidad, de energía y desparpajo, sino de temor y dolor. Se compadece de él, pero, lo mismo que todos los que tienen propensión a lo demoníaco, hace siempre lo contrario de lo que hacen los demás: ante el cadáver de su padre sufre un ataque de risa.

Éste es el heredero de una fortuna mermada, de un prestigio en eclipse y del abrumador deber de restaurar una perdida grandeza. Pero Hanno no es un hombre de acción. Ama el arte y pronto descubre el daño que causa la belleza, y hasta qué punto la pasión aniquila el valor y las aptitudes tan necesarias para la vida cotidiana. Ésta no ofrece estímulos a Hanno, quien llega a la conclusión de que no desea ser nada, porque todo le da miedo; que no sabe sino fantasear un poco cuando se encuentra solo.

Su debilidad no resiste la férrea cadena con que quiere ceñirlo la familia y la sociedad ni las tímidas solicitudes del arte, porque conoce sus dificultades y presiente sus abismos. Lo único que anhela es dormir, morir.

Pero, a pesar de los ejemplos literarios que hemos escogido, nada debe inducirnos a creer que la muerte es el único fin posible de la inocencia. Estos ejemplos son excepcionales. Lo común es lo otro; que la inocencia vaya absorbiendo poco a poco la sabiduría del mundo, que la asimile y que la maneje con corrección. Que la inocencia se convierta en prudencia.

Este paso de una edad a la otra, de una condición a otra, nos lo pinta con frecuencia Dickens. Sus niños son generalmente huérfanos y tienen una resistencia especial para soportar la brutalidad de los mayores. Alternan con pilluelos y aun con verdaderos delincuentes sin que su candor mengüe. Llegan por fin, después de una serie de vicisitudes y pruebas (de que los niños salen triunfantes gracias a su astucia, a su suerte, a su confianza indestructible en el imperio de una justicia que castiga al malo y premia al bueno), llegan a la apoteosis, que consiste en descubrir que su origen es noble, en tomar posesión de una fortuna cuantiosa y en contraer un matrimonio conveniente.

¿Es éste el final feliz de la inocencia? No quisiéramos afirmarlo. Y por lo demás el destino no se escoge. Los padres se afanan por hacer sus hijos a su imagen y semejanza. Pero a veces sus propósitos se frustran y el inocente es arrebatado a otras regiones que sólo el poeta describe, conoce y frecuenta.

De los cuentos de hadas a los *comics*

Para Carmen Fabregat y Adolfo Sánchez Rebolledo.

Por Carlos MONSIVÁIS

Dibujos de Gabriel VARGAS

De la Cenicienta a Joe Palooka, de la viejecita que vivía en un zapato a Anita la Huerfanita, del dragón y la princesa a Ludwig Von Pato: del cuento de hadas al *comic* o historieta o revista de muñequitos. Entender ese tránsito es, en más de un modo, entender algunos de los procesos más significativos de nuestro tiempo; representa atisbar, desde un punto de vista menospreciado, parte de la formación del espíritu moderno. En última instancia, todo se refiere a la literatura infantil, a lo que pueden leer y admirar los niños. ¿Y por qué éstos abandonaron el cuento de hadas y prefirieron agresivamente el *comic*? ¿En qué momento se efectuó la mutación de lecturas y, por ende, el traslado de mitologías? Hay que empezar por el principio, para no contradecir a Perogrullo, y eso nos lleva muchos años atrás. Si queremos acatar las reglas del juego que privan en el mundo que nos interesa describir, usaremos para averiguar algunos datos del pasado la consabida máquina del tiempo, le pediremos que nos coloque en los albores del cuento de hadas y esperaremos allí pacientemente su gestación. Y entonces habremos cometido la primera deslealtad: utilizar un recurso supremo para fines que con otras técnicas hubiéramos podido obtener fácilmente. La máquina del tiempo está al servicio de las aventuras, no de las búsquedas culturales. En un *comic* se la hubiera utilizado para ayudar al dragón a escapar de las iras de San Jorge o para enseñarle a David a tirar con honda. Nunca, para pragmatismos intelectuales. De vuelta a la civilización, más humildemente, nos enfrentamos a ese laberinto de posibles definiciones llamado cuento de hadas. ¿Qué es el cuento de hadas? Puede ser tontería, superstición folklórica que oculte un sensible afán moralizante y una pedagogía amena. Allí vienen a concurrir la poesía, la imaginación folklórica, los mitos nacionales, las sagas heroicas. Permite que el alma misma de una nación pueda expresarse por su conducto, con sus virtudes de sabiduría y fantasía, con su confianza en las fuerzas sobrenaturales y su respeto por las antiguas deidades. Conservados por la comunicativa tradición oral, que permitía fueran enriquecidos por la improvisación, vuelven a disfrutar del prestigio cultural con el romanticismo, que también implica nacionalismo y folklore. Así, junto con el cancionero popular, los cuentos de hadas se convierten en el más eficaz documento y tesoro de las culturas nacionales.

De la vasta fuente oriental, Occidente se aprovisiona sin tregua. Y eso propicia diversas interpretaciones: el cuento de hadas según la filología no es un documento folklórico ni manifiesta la original creación popular: viene de algún lugar determinado. Theodor Benfey afirma que todos los cuentos de hadas vienen de la India; según otros, el origen común está en Grecia, en Oriente o quizá sea céltico. El tema de la Cenicienta puede hallarse en cuentos chinos o negros, por ejemplo, y todas esas variantes poseen una cuna común de donde los dispersa una inusitada migración. A esta teoría del exilio filológico se opone la etnográfica: según E. B. Tylor y Andrews Lang, los cuentos de hadas son reliquias de mitologías y prácticas ancestrales y nos refieren a conceptos sobre la relación del alma con el cuerpo, sobre la vida después de la tumba, sobre la vigencia de la magia. A tal tesis se le puede objetar su exclusión de las aventuras, de los romances de caballería y de las anécdotas a lo Till Eulenspiegel. Max Müller aporta otro punto de vista: "todos los cuentos de hadas son esencialmente naturalistas y cosmológicos: cada dragón es la oscuridad personificada, cada príncipe victorioso, el sol personificado; cada cuento de hadas la victoria del día sobre la noche, del sol sobre el eclipse, de la primavera sobre el invierno".

Nos falta una teoría, la indispensable: la psicológica. Para Jung, los cuentos de hadas representan la posibilidad del estudio arquetípico, en *Psique y símbolo*, por ejemplo. Para Laistner, los cuentos de hadas dependen de experiencias oníricas: en sueños volamos como Aladino, en sueños acometemos tareas infantiles. En los cuentos de hadas eróticos, en historias sobre banquetes, sobre tesoros, reconocemos los sueños del deseo insatisfecho. Para Čapek, los cuentos de hadas orientales "son

prácticamente una pintura clínica de experiencias visionarias, bajo la intoxicación del hashish, o como un resultado de la sugestión mágica". Para la mayoría de los psicólogos, en el origen de todo cuento de hadas está presente un hecho sexual.

Como de costumbre, el autor de estas notas es el héroe definitivo: hemos presentado varias teorías parciales para afirmar la validez de la nuestra, que es más justa por mayormente ecléctica. Después de todo, un cuento de hadas no tiene fronteras exactas: participa de la leyenda, del mito, de la fábula, del cuento corto y de la anécdota.

Sigamos con Čapek: "la vaga lejanía en el tiempo y en el espacio que marca la frase *érase una vez*, se acompaña con frecuencia por una lejanía social: quienes aparecen en los cuentos de hadas son por regla general reyes y princesas o gente que vive de algún modo fuera de las reglas sociales: un ermitaño, un mago, un vagabundo. El mundo donde se desenvuelven los cuentos de hadas no precisa de una localización más allá de la realidad natural y controlable: no entra en conflicto con la experiencia porque está situado fuera de su dominio. En principio, la cuestión de la verdad o de cualquier relación material con lo real está fuera de discusión. En eso se distinguen de las leyendas: una leyenda está siempre especificada por la historia o la localidad, tiene su relación con una persona, un castillo, un río y una roca. En la leyenda no se ha abolido la relación entre la verdad y la realidad. La diferencia entre un cuento de hadas y una leyenda es radical y casi poética. La leyenda pretende ser un reportaje sobre la realidad, aun si se trata de una realidad mitológica; un cuento de hadas posee un mundo propio que rodea los acontecimientos de una suave atmósfera."

En su génesis, el cuento de hadas no es literatura sino una historia. Para serlo verdaderamente, será un relato dentro de un círculo de oyentes. Nace del deseo de contar un relato y deleitar a un auditorio; por ello, pervive sólo donde la palabra escrita no se ha vuelto todopoderosa: con los niños y la gente primitiva.

Así concluimos que, sobre todas las cosas, el cuento de hadas es una improvisación épica y sobre todas las cosas requiere de acción, que radica en la lucha, la superación de obstáculos, la perseverancia en la adversidad. Su desarrollo nunca es vertical sino horizontal: nos introduce a las perspectivas de una vida grande y feliz: no hay enemigo al frente y el valor ha merecido su recompensa. En síntesis, Platón fue quien más se acercó a la verdad: los cuentos de hadas son historias narradas por sirvientes.

De la época de sus grandes cultivadores: Charles Perrault, los hermanos Grimm, Hans Christian Andersen, J. W. Barrie, Collodi, a nuestros días, se ha efectuado un cambio singular: el cuento de hadas, formalmente hablando, únicamente encuentra acomodo como instrumento de la sátira (*Las fábulas de nuestro tiempo* de James Thurber o los relatos de Karel Čapek). Por lo demás puede decirse en lo que a su estructura habitual y al tiempo en que se desarrollaron sus hazañas se refiere, el cuento de hadas se ha extinguido. Sobrevive, pero como sustrato de las historias de ciencia-ficción, de las novelas-rosa, de las películas de Frank Capra y, *last but not least*, de los *comics*.

A partir de la década de los cuarentas, los *comics* son sin remedio la única y verdadera literatura infantil. Declaran anticuado al cuento de hadas y a la sensibilidad social que reflejó. Los ejercicios de la imaginación, amables y poéticos, que nos dieron *El gato con botas*, *Blanca Nieves* o *La bella durmiente*, han sido considerados obsoletos. Si tales personajes permanecen y son conocidos debe agradecerse a la innegable bondad del cine. Porque para el *comic* resultan ya anticuados y carecen de acción. Y este temible depredador también ha desplazado a las novelas de aventuras y a los folletines, las interminables entregas e intrigas de capa y espada, Michel Zévaco y sus tres generaciones de Pardaillan, o a Rocambole, o a esa abominable versión reaccionaria de la Revolución Francesa, el Pimpinela

Escarlata. La admiración infantil ya no concibe las hazañas de Doc Savage, el hombre de acero, de La Sombra, de Bill Barnes, de Pete Rice, el sheriff de la Cañada del Buitre; mucho antes ingresaron a lo de *modée* Tom Swift Raffles, Fu-Man-chú, Nick Carter, Fantomas. Son tradiciones periclitadas que ya no son capaces de crear imágenes, de sustentar visiones en el espíritu infantil. Persisten, pese a todo, apuntaladas por el cine, las obras de Julio Verne y Edgar Rice Burroughs, pero pocos las frecuentan en sus versiones originales.

Será difícil, me imagino, que un día los niños lleguen a entender la existencia de un mundo en que no había revistas de muñequitos, televisión ni Disneylandia. Estas notas van a la manera de una información póstuma: la de quienes padecieron una niñez desprovista de esos acicates formativos y pueden dar ingrato testimonio de lo que fue la vida a. C., siglas que, como todos sabrán, quieren significar "antes de los *comics*".

En el verborreico pasado que precedió a la iconósfera, gracias al desconsolador hecho de que sólo había tiras cómicas (*comic-strips*) los domingos, la niñez era abandonada a su suerte seis días de la semana. Quienes sólo fuimos niños semanariamente, podemos atestiguar el inmenso vacío espiritual que nos dominaba, el apremio con el que leíamos las revistas argentinas que anticipaban la era de la ilustración absoluta.

¿Qué son ahora, en los sesentas, los *comics*? Parte vital de cualquier examen que se realice sobre la mente y el ánimo espiritual de las nuevas generaciones, fuente Castalia, aprovisionamiento del saber infantil. Primordiales, insustituibles, son para los niños acervo de sus conversaciones y sus metáforas, arsenal para sus sobrenombres. Son la lectura obligada, única o casi única, de una parte fundamental de la población. Son el alimento legible que exige una cultura que lanza como séptimo arte al cine y como arte octavo a la televisión.

Los *comics* surgen en los periódicos a partir de la década de 1890. En principio se basaban en la idea de formular una concepción eminentemente visual de la lectura y en un intento de convertir a las palabras en instrumento del dibujo, renovando así todo el aparato del conocimiento en uso. Uno de los privilegios de que cada época disfruta es la difusión de su literatura predilecta en términos que agoten sus necesidades. En un tiempo dedicado al goce de la vista, los verdaderos clásicos deberían

ser visualizados y visualizables. En un siglo de pantallas de plata y cajas idiotas, las lecturas deberían entregarse en los mismos métodos de accesibilidad, deberían asimilarse igualmente sin esfuerzo. Entre paréntesis, a este respecto tendrán que estudiarse algún día las semejanzas entre los *comics* y el cine y el sentido específicamente cinematográfico de la historieta. No sólo lo obvio: un ensayo sobre el encuadre en Milton Caniff y Orson Welles, sino en algo al parecer más alejado: Stanley Kramer y Madre Consejera, Samuel Fuller y Tom y Jerry, por ejemplo.

Y es que si las exigencias contemporáneas se pronuncian por la fijación de límites, de vallas para todo ser y objeto, son el cine, la televisión y los *comics* quienes poseen los marcos más inexorables. La cultura y sus formas introductorias, o los intereses de clase como dirían algunos, requieren de una vista sin compromisos mentales ni intelectuales, de una mirada pasiva que registre el material y no participe en su asimilación. El *comic*, cine de dibujos, resuelve con gráficas el problema de la discusión, y con frases hechas los escollos narrativos. Quizá en ese sentido, en su domeñamiento de la imaginación a quien conduce a sus mínimos deberes, de elección entre una historieta y otra, y a la que niega toda participación activa, el *comic* sea la gran anti-lectura de nuestro tiempo, la entrada terrible a un gigantesco no-ser cultural poblado de ratones todo-poderosos, familias modelo y hombres invulnerables unánimemente, salvo en lo que a Kryptonita se refiere. Ya la capacidad de pensar o de ejercer la fantasía sólo con la presión de lo visible, es el signo irremediable de estas décadas. Se reduce el trabajo y todo es asimilado. Y al desarrollar estas razones llegamos a la actitud del profeta arrinconado: ¡Oídme, aún es tiempo! ¡Evitad el fuego celeste, si no sobre vuestras cabezas, al menos sobre vuestras bibliotecas! ¡Alejaos del *comic* y volved a Proust!

Antes de seguir, procede una justificación: ¿Por qué hablar de los *comics* y por qué utilizar el método exegetico, válido para la literatura, con esta baja forma de expresión? Primero porque con desatenderlos, ni les restamos importancia ni los aniquilamos. Técnica del avestruz o solipsismo, es igualmente peligrosa la postura de las élites culturales y el sector social en que influyen al considerar despreciables y símbolos de la ignominia a los *comics*, sin tomarse la molestia de ubicarlos y juzgar de



las conveniencias o los peligros de su difusión, no en virtud de su calidad literaria, sino de su arraigo en la niñez y su papel como lectura que monopoliza la atención de las nuevas generaciones. No está de más recordar algunos hechos: al mes, en México, una sola editorial, Novaro Editores, publica 13 millones de ejemplares de 60 revistas, de los cuales un 50% va a Sudamérica, donde incluso un embajador los calificó como "La mejor propaganda cultural de México en el extranjero". Herre-rías publica 3 millones de ejemplares, sobre todo de Novelas Semanales; La Prensa, unos 6 millones aproximadamente; García Valseca 10,000 de *La Familia Burrón*; otros (Yolanda Vargas Dulcé con historietas como *Tawa*, o José G. Cruz con *El Santo*) 5 millones. En total, cerca de 27 millones de ejemplares mensuales, más de 300 millones al año.

Estas cifras fantásticas prueban el porqué de la influencia imponderable de los *comics*, el porqué lo han formado todo: el lenguaje, cierto tipo de costumbres, los recursos de conversación, las imágenes de la grandeza. Las nuevas generaciones, no sólo mexicanas sino de nuestro *western way of life*, les deben demasiado.

Para entender el problema en un país arquetípico, Norteamérica, veamos las cifras que proporciona *The Journal of Educational Sociology*. El año es 1959 y hay que tener presente que, si bien ahora el problema es más intenso y los dominios del *comic* son progresivamente mayores, cualitativamente hablando la situación no ha cambiado.

ACTITUDES ADULTAS HACIA

	<i>Tiras cómicas de periódicos como lectura para niños</i>	<i>Revistas de comics como lecturas para niños</i>
Favorable	65 %	36 %
Juicio parcial	18 %	27 %
Desfavorable	8 %	23 %
Sin opinión	9 %	14 %

Sin embargo, otra cuarta parte expresó serias reservas: como las de aprobar ciertos *comics*, rechazar otros y asegurar que el medio debía destinarse a mejores usos.

La crítica voluntaria de los *comics* se dividió en dos categorías principales: Quienes creían que eran peligrosos para el carácter y la mente del niño y la de los que pensaban que su influencia era indeseable en el desarrollo cultural del niño.

PORCENTAJE DE LAS CRÍTICAS DE ADULTOS HACIA LOS COMICS COMO LECTURAS PARA NIÑOS

	<i>Tiras cómicas de periódicos</i>	<i>Revistas</i>
La crítica responsabiliza a los <i>comics</i> como peligros para el carácter y la mente del niño. (Demasiados asesinatos, crímenes, horror; no realistas, fantásticos, sensacionalistas; proporcionan ideas erróneas o nocivas; de seguir su ejemplo los niños tendrán problemas; demasiado excitantes, hiperestimulantes, negativos para la moral y los ideales; etcétera.)	17 %	44 %
La crítica se refiere a los <i>comics</i> como influencia indeseable en el desarrollo cultural del niño (baratos, basura, pérdida de tiempo; artística e idiomáticamente pobres; separan al niño del estudio; de leer cosas mejores, etcétera.)	6 %	15 %
Otras razones.	5 %	6 %

Como se ve, la aprehensión sobre el peligro posible que los *comics* encierran para el carácter y la salud mental, sobrepasa la corriente que desmiente su pregonada indeseabilidad cultural

en términos de 3 a 1. (En periódicos 17 % contra 6 %; en revistas, 44 % contra 15 %.)

El 72 % de los adultos entrevistados se pronunció favorablemente en relación a las tiras de los periódicos como lecturas para niños; el 43 % en relación a las revistas.

RAZONES PARA APROBAR LOS COMICS COMO LECTURAS PARA NIÑOS

	<i>Tiras cómicas</i>	<i>Revistas</i>
Divierten, interesan o entretienen al niño.	31 %	17 %
Educán, enseñan a leer, proporcionan vocabulario.	8 %	10 %
Desarrollan la imaginación, el humor, los valores.	7 %	6 %
Ocupan al niño, lo mantienen quieto, fuera de perances.	10 %	13 %
Inofensivos, inobjetables.	12 %	6 %
No tan malos como las revistas.	12 %	
Otros.		

Otra estadística de interés es la siguiente: En las ciudades el 81% de los adultos norteamericanos lee *comics*, el 60% son lectores regulares de las tiras cómicas, diariamente y los domin-gos; otro 16% son lectores ocasionales; 25% son lectores de revistas, otro 31% las han leído. Esto prueba que, en relación al adulto, mientras más *comics* lee, se siente más inclinado a aprobar su lectura para niños. A este respecto, sólo queda comentar un punto de vista: el que sitúa al *comic* preponderantemente entre las causas de la delincuencia juvenil. Esta posición extrema no se sustenta en ningún análisis definitivo y no sólo es contraria al pensamiento psiquiátrico moderno, también es un miraje más forense que científico e ilustra un hábito peligroso de proyectar nuestras frustraciones sociales sobre algún sector específico de la cultura que vivimos, al que se convierte en una especie de víctima propiciatoria por nuestras fallas al no controlar el juego completo de la quiebra social. Al responsabilizar al *comic* (o en su caso a la televisión y al cine) de la delincuencia juvenil, se demuestra lamentablemente la falta de sentido de las proporciones.

En el principio, el *comic* formula una mitología, ignorando que será eterna, al margen de los deberes y riesgos de la inmortalidad. Surge la típica familia norteamericana (*Daisy o Pepita* de Chick Young, *Educando a Papá*, *Fulanito*, *Pomponio*) donde es la madre quien domina sus concesiones y donde el humor se finca en exageraciones de lo cotidiano: los sandwiches de Lorenzo, las palizas de Doña Ramona, los pleitos con los vecinos, etcétera. Surge la *science-fiction*, con *Flash Gordon*, de Alex Raymond, y con *Buck Rogers*. Las aventuras infantiles son enaltecidas por *Maldades de Dos Pilluelos* o *Los Sobrinos del Capitán Tiburón*, serie que se dividió o se representa en su fase lacrimógena por *Anita la Huerfanita*, que lanza a la popularidad la frase perenne "Leapin' Lizards". El colonialismo representado por el valor que en la selva demuestran *El Fantasma*, de Lee Falk y Phil Davis, o *Tarzán* o *La Hermandad de la Lanza*. Los *comics* permiten todo: proezas aéreas (*Jorge el Piloto* o *Smilin' Jack*), incursiones en países lejanos y cruentos (*Terry* y *Los Piratas* de Milton Caniff), la perseverancia en la lucha contra el crimen (*Dick Tracy* de Chester Gould), los elementos de la magia al servicio de la razón (*Mandrake el Mago* de Lee Falk y Phil Davis), el gran dibujo académico en la norteamericanización de la Edad Media (*El Príncipe Valiente* de Hal Foster), o por fin, los personajes del mundo de Walt Disney, o de la Walter Lantz o de la Metro Goldwyn Mayer, que atienden a la tarea de humanizar a los animales para conferirles la envidiable mentalidad del norteamericano medio. Con Disney y en general con todo el dibujo animado, el cine provee a los *comics*, en prenda de una interdependencia más bien nefasta que ha conducido, a su vez, de la historieta hasta la serie de episodios, las virtudes de Batman y Robin, de Superman, de Flash Gordon, de Buck Rogers. Es curioso advertir que bajo el sistema industrial que maneja el *comic*, gran parte de las revistas recientes dependen de las series que triunfan en la televisión (todos los *westerns* por ejemplo) o los nuevos personajes de la Fábrica Disney (los de *La Dama* y *el Vagabundo* digamos).

¿Qué nos puede revelar este panorama introductorio? Desde luego, la inmutabilidad de las características básicas de los personajes, su incapacidad de contradicción o cambio. En un principio y en función del carácter artesanal del trabajo, los personajes poseían características de interés y tenían un prin-

cipio de vida propia. En estos prólogos al argumento mecanizado e insípido que hoy nos invade, el lector tuvo la oportunidad de presenciar el casamiento del Príncipe Valiente con Aleta, de asistir al nacimiento de los hijos de Lorenza y Pepita, de censurar la maldad del hermano gemelo de Mandrake, de admirar el esplendor de la Dama del Dragón. Existió un fuerte principio de personalidad y los personajes no tenían aún implacablemente definidas sus nociones del bien y de la acción y, por lo mismo, intentaban desarrollarse sin saber que eran habitantes del mundo más estrecho y exigente de nuestros días: el mundo del *comic*.

Ese vigor primario, esa capacidad para forjar una divertidísima galería de caracteres inusitados, son cualidades perdidas en aras de una absoluta esquematización. Acudamos al ejemplo del *comic* clásico: *Superman*, el más acreditado y representativo, desde luego el más citado. *Superman*, y aquí voy a incurrir en grosero lugar común, atribuyéndole al lector una incultura básica (que sé falsa por fortuna), *Superman* es la historia de un prodigioso ser de otro planeta, Krypton, que estalló por radiaciones atómicas. Sus padres, Lara y Jor-El, lo enviaron en un pequeño cohete para preservarlo de la destrucción. Superman, recogido y educado por la familia Kent y dedicado *full time* al bien, sólo tiene un punto débil: la Kryptonita, los pedazos de su planeta nativo, que lo afectan mortalmente (aunque a últimas fechas se nos explica que la Kryptonita tiene que ser verde, ya que la roja no le molesta), y sólo una limitación: el plomo para su vista de Rayos X. Superman como terrestre es el tímido reportero Clark Kent, de *The Daily Planet*, que dirige Pedro White. Los otros personajes con que contó la serie desde sus inicios son Louise Lane, la reportera que a toda costa intenta averiguar la identidad de Superman, y Lex Luthor, el genio científico consagrado al crimen. Pero en un momento dado empezaron a surgir incesantemente personajes nuevos. El examen de estos agregados ayuda a comprender ciertos criterios generales en la manufactura del *comic*.

Cuando a la serie se le sumaron Jaime Olsen, el amigo joven, el Superman adolescente, los Bizarros, un duendecillo maligno de la quinta dimensión, etc., personajes todos exhibidos como héroes, se hicieron evidentes dos principios que manejaban la historieta: una serie fabricada con tan pasmosa abundancia, no se podía mantener indemne ni apegada a un solo esquema y, además, requería del aprovechamiento de ciertos principios de psicología elemental. Se habla de que el niño busca en el *comic* acción en primer término, acción fácil de seguir donde aparezca clara e inmediata la relación de causa y efecto. También se necesita que estén claros los atributos éticos de los personajes, que se sepa quiénes son paladines y quiénes villanos; se requiere que el esquema, la repetición infinita de personajes y tramas, ofrezca una seguridad: que se sepa siempre que los buenos derrotarán a los malos, que el héroe estará en peligro innumerables ocasiones, pero que acabará triunfando, lo que satisfice la necesidad del niño por un *final moral*. También es preciso que el *comic* se preste a un principio de identificación. El lector debe poder actuar a través de algún personaje. Por ello, la serie con más éxito será la que integre un mayor repertorio de figuras que se presten para satisfacer a todos los posibles lectores.

Permítaseme un paréntesis: para los hacedores industriales del *comic*, es evidente la urgencia de héroes adolescentes. Desde el punto de vista humorístico, tiene ya al adolescente típico (*Archie* de Bob Montana), y su preocupación esencial es multiplicar al adolescente heroico. Desde 1939 cuando se inició *Batman* y *Robin* de Bob Kane, en la figura de Robin encontraron un filón y en la estructura de la pareja un verdadero canon. Ahora parejas idénticas del mismo sindicato de tiras cómicas son Flecha Verde y Speedy, Tomahawk y Daniel, El Trovador de las Praderas y su ayudante, Flash y Flashito, Congo Bill y su ayudante, Aquaman y Aqualad, y así hasta el aburrimiento. El proceso de estos héroes es sintomático. Empiezan a actuar solitariamente. Si logran cierta respuesta en el público, los realizadores, para evitar que la serie quede trunca y para procurarles mayores simpatías, acuden a la creación de un compañero adolescente. Al margen de las implicaciones psicoanalíticas, que veremos más adelante, es obvio que cumplen una función vicaria. Jaime Olsen, en *Superman* por ejemplo, tiene un nítido papel: es el joven terrestre que depende de Superman por entero, pero que sin embargo posee la audacia e inteligencia suficientes para compensar su terriquez limitadora, y es la posibilidad de ser heroico sin haber nacido en otro planeta. En esta serie, acordes con esta idea de virtudes-en-otro para todos los gustos, les concedieron a las jóvenes la existencia de la prima de Superman, Superniña, quien también procede de Krypton y quien realiza hazañas similares.

También existen, para quienes eviten compartir el punto de vista terrestre, Superboy (Superman adolescente en Villachica), Krypto su perro, y ahora se han iniciado las de Superbebé.

Todos los caminos nos conducen a Superman: la radio, la televisión, el cine, los periódicos; es el símbolo de lo que los no-norteamericanos piensan que son los Estados Unidos desde el punto de vista del chauvinismo y es la imagen que evoca la palabra *comic*. Lo acosan toda suerte de intérpretes: Desde luego, los izquierdistas a ultranza, que ven allí un símbolo claro del imperialismo, una figura odiosa que representa un sentido racista yanqui, que no vacilan en identificar con un intento de aproximación a la doctrina de raza superior. Para ellos, Superman es la idealización del modo de vida americano, el afán irritante y orgulloso de quienes se piensan los poseedores incluso de las formas más nobles de la discriminación.

Para otros, los psicoanalistas, Superman es un caso. Una versión nos lo presenta como el sueño de un típico empleado, del hombre medio y común. En la vida real es Clark Kent, un ser gris y atemorizado, tímido, sin éxito en el sistema de competencia. Pero en sueños, se proyecta y forma la imagen de Superman, invencible y vigoroso, la compensación de sus deficiencias, su victoria sobre el mundo que lo oprime. Algunos, y esto es textual, ven en Superman la imagen del homosexual inconsciente, ya que la capa de la cual nunca se desprende no es sino un símbolo prístino de protección anal.

Para concluir de una vez con la mención de todas las anomalías atribuidas a los protagonistas de los *comics*, diremos que a propósito de la pareja de Batman y Robin —aunque la tesis también es aplicable a todas las parejas de constitución similar—, los principales enemigos del *comic*, los psiquiatras, han emitido juicios condenatorios basados principalmente en el carácter homosexual de la historieta. Frederick Wertham, en su libro *Seduction of the innocent*, una ya clásica requisitoria contra las historietas, dice de *Batman*: “Es como el sueño hecho realidad de dos homosexuales que viven juntos. Bruce Wayne (Batman) y Dick Grayson (Robin) son mostrados con frecuencia en un sofá: Bruce está reclinado y Dick se sienta junto a él con su mano sobre el brazo de su amigo...; como las muchachas en otras historietas, Robin a veces es capturado por los villanos y Batman tiene que entregarse o ‘Robin morirá’. Robin es un muchacho bien parecido, un efebo, a quien se muestra en su uniforme con las piernas desnudas. En estas historias no hay de hecho ninguna mujer decente, atractiva, exitosa. La atmósfera es homosexual y misógina.” Para Wertham existe una contrapartida lesbiana de *Batman*: las historias de Wonder Woman y Black Cat.



Al abandonar esta suerte de macartismo sexual, podremos advertir la existencia de quienes identifican la mitología del *comic* con la mitología clásica: Superman vendría a ser Hércules, quien realiza ardua e infinitamente los doce trabajos. La Kryptonita equivaldría al talón de Aquiles, y así sucesivamente. Sobre esta identificación volveremos más adelante. Lo importante es que Superman es y no es todo esto. No es posible decir "el *comic* es así". Figura esencialmente ambigua, como creación de una gran industria, el héroe de la historieta responde a lo que en él se quiere encontrar. En el fondo y verdaderamente no es sino una línea de entretenimiento, un pasatiempo.

Si seguimos con una trayectoria a saltos, nos encontramos con el vasto fenómeno de los animales humanizados, que integran una zona pobladísima del *comic*. En el fondo, ya se trate del Pato Donald o Bugs Bunny o del Pájaro Loco, todas son historietas típicas con un cambio mínimo. Al parecer la tendencia aquí es reproducir lo cotidiano, exagerar humorísticamente "lo que sucede a diario" (lo que no sucede en el dibujo animado, que se distingue por su crueldad, por su proclividad al cine negro). En ese sentido, también las historietas que se sitúan en la prehistoria (*Trucutú*, *Los Picapietra*) no apelan sino a los procedimientos de *Pépita* o de *Fulanito*, por ejemplo. Su chiste básico es el anacronismo, la gracia que produce ver a personajes vestidos como hombres de las cavernas y que disfrutan de televisión y de carros y que son dominados igualmente por sus mujeres. También el favor inicial que obtuvieron los personajes de Disney se debió a su paradoja humorística esencial: los animales que actuaban como seres humanos, que no se desprendían de sus guantes blancos y que eran dueños de Pluto, el único perro propiedad de ratones. Todo era parte de una clara decisión: la de conservar y preservar esa realidad ideal, cómoda y cotidiana del *comic*.

Al continuar con esta suerte de exégesis, entramos en contacto con un hecho significativo: en la historieta típica (los *comics* políticos no entrarían en esta clasificación ni las historietas rosas) se opera un curioso proceso: los *comics* de animales, después de cumplir este gran acto de magia, se moderan y se dedican a reproducir las escenas habituales, practicando el humorismo simple a base del fracaso del héroe (Donald, Bugs Bunny) o reproduciendo los triunfos de Mickey que son los del detective y su patito, Tíbilín, convencionales por entero. Por el contrario, el resto, las de Superman en especial, se distinguen por el desenfreno, por llevar más allá de sus últimas consecuencias las licencias imaginativas del *comic*, incidiendo francamente en el cuento de hadas conservador a base de dragones, hechicería y caballos alados. El ejemplo de Marvira es suficiente. En el principio se llamaba Mary Batson y era hermana de Billy Batson, quien a voluntad se transformaba en el capitán Marvel, con sólo decir la fórmula mágica SHAZAM (cada letra el principio del nombre de un dios olímpico: S por Salomón, H, por Hércules, A por Aquiles, Z por Zeus, A por Atlas y M por Mercurio). Este poder le había sido conferido por un sabio remoto y era su único punto de contacto con lo mágico. El resto era lo común, lo que más bien se relaciona con la *science-fiction*: viajes a través del tiempo, combates espaciales, batallas contra el crimen. Mary, su hermana, adquirió también sus superpoderes y fundaron un nuevo *comic*: *La familia Maravilla*. El capitán Marvel, después de haber logrado la consagración que le vino en forma de una serie de episodios, perdió al parecer sus facultades o fue superado por la demanda matriarcal de Marvira. El caso es que desapareció y ella quedó reina y señora. Pero se le cambió de familia, se le hizo hija de la reina de las Amazonas, semidiosa, amiga de Zeus y figura ya desembozadamente mitológica.

Este contacto con el cuento de hadas no es una excepción. Volvamos al socorrido caso de Superman. Cuando el impulso urgente de salvación de los *comics*, amenazados por la competencia de los dos grandes sindicatos y por la comodidad de la televisión, los llevó a recursos desesperados, Batman y Robin fueron unidos a Superman, para realizar, indistintamente en Metrópolis o en Ciudad Gótica, las mismas aventuras. Pero ése fue un principio para liberarse de las escasísimas ataduras lógicas que aún conservaban. Ahora se ha integrado un singular club de héroes, Campeones de la Justicia, que nos proporciona el placer de ver reunidos en una misma historieta a Superman, Batman, Flash, Flecha Verde, Marvira, Julio Jordán (detective marciano),Linterna Verde y un terrestre que nada sabe hacer, Carlos Gris. Si se busca la comparación clásica equivalentes de algún modo a los astronautas. Y estos superhéroes se enfrentan a villanos de siglos venideros, a monstruos inenarrables, a magos mas allá de toda definición. Creo que la comparación más justa es con los paladines de una novela de caballería o ya, francamente, con los sueños de un loco. Linterna Verde tiene, por ejemplo, un anillo mágico que le da toda suerte de

facilidades en esta vida y en las venideras. Según el criterio de los sindicatos, tantas primeras figuras reunidas no podían enfrentarse a simples delincuentes del orden común. Era necesario rebasar todo límite concebible y crear horrores y enemigos abominables que ya ocupen toda la historieta. Y eso no es todo. También en plena orgía de la imaginación rastacuera, se propició un club de héroes del siglo xxv que vienen al siglo xx a ayudar a los Campeones de la Justicia. Estos héroes se enfrentan a peligros superiores al peligro mismo, si es que vale tan baja demostración de la paradoja. Y si usted quiere disfrutar con los ejercicios de la oligofrenia, piense que Superman tiene en su cueva de trofeos una ciudad, Khandor, que un villano redujo de tamaño y cuyos habitantes salen para auxiliar al hombre de acero.

Es notoria una gran influencia sobre este desenfreno de la tontería: la de los B.E.M. (*Bug Eyed Monsters* o monstruos de los ojos saltones) de la *science-fiction*, literatura barata y perpetrada al por mayor. Así, las pistolas de rayos, las velocidades ultrasupersónicas, el viaje a través de los siglos, etcétera, que tienen que ver, no con una hipótesis científica llevada a sus desarrollos más extremos, sino con la forma más vulgar y envilecida de la fantasía. Lo que resta de lógica se ha confinado en los *comics* de animales. De tal modo tendrán más coherencia las aventuras de Ciro Peraloca que las de Flash. Parece llegado el momento en que gracias a su influencia y a su preponderancia, los *comics* se pueden dar todos los lujos. Ya nadie se extrañará de sus audacias. Y pese a que puede no resultar verosímil, el hecho es que ha mejorado la calidad del dibujo. No así la de la trama, que aún se ocupa del ocultamiento de la identidad terrestre de sus protagonistas, que protegen para evitar las represalias del hampa sobre su familia y amigos o para depararles mayores placeres a los implacables psiquiatras. Aunque se diga lo que se diga de Superman, no se puede negar que sus realizadores conocen los recursos existentes para captar la atención del espíritu infantil. A pesar de su ingenuidad y baratura temática, la acción constante, la facilidad con que entregan su sentido, los vuelve lectura por excelencia, sobre todo en países como México, donde se lee poco y donde el leer es privilegio de minorías.

Es preciso considerar ahora el uso de los *comics* como elemento didáctico y de propaganda política. Por ejemplo, las historietas antinazis en la Segunda Guerra Mundial o el uso pedagógico de Superman en la marina y el ejército de los Estados Unidos, en donde las historietas finalizan con pruebas de inteligencia: ¿Por qué Superman no se acercó a la Kryptonita? ¿Por qué no se enteró Louise de la identidad de Superman?, etcétera. Tal forma rudimentaria de aprendizaje intelectual y difusión de ideas, ha resultado sin embargo demagógicamente eficaz. Y en este sentido, uno de los mayores peligros del *comic* es su posible dedicación a los bajos fines de la demagogia política. Ya un buen número se ha consagrado a mostrar la bondad de nuestro sistema y la maldad del opuesto. Practican un alegato innoble: en *comics* como *Frentes de Guerra*, *Héroes de la Guerra*, *G-I Men*, *El Agente Secreto X*, *Terry* y *los Piratas*, *Steve Cariyon*, *Los Halcones Negros*, etcétera; la idea unívoca es el ataque al comunismo falaz y totalitario. Incidentalmente, *Dick Tracy*, *Joe Palooka*, *Superman*, también lapidan al comunismo portador de todos los males. Es lamentable sin duda un proceder tan ingenuo que obedece a un plan total de defensa de un sistema, pero tampoco conviene que los espíritus sectarizados responsabilicen al *comic* de defectos y pecados que son atribuibles a causas más generales. Citaré como ejemplo un artículo titulado *La industria de la perversión*, donde se llega sin previo aviso a conclusiones tajantes sobre el *comic*: "Un método de estupidización colectiva, quizá más dañino que la radio, la televisión y la prensa, es la publicación de la revista de historietas. Es pues éste el mejor vehículo de la ideología imperialista, el fascismo ilustrado, el veneno impreso y pintado con colores chillones para deformar la mente de los latinoamericanos y facilitar su sometimiento y explotación." De tal modo los lectores se convierten en "agentes del macartismo y la cacería de brujas".

¿No es lo anterior un empeño por afinar hasta el absurdo la vigilancia revolucionaria? En sí, el *comic* como el cine y la televisión, no tiene muy obviamente una intención ética propia, no es bueno ni malo. Y desde luego aun concediéndole un carácter sumamente negativo, no es tanto por su vulgaridad política, sino por el sistema de estupidización que presupone. Podemos adelantar conclusiones: no defendemos en un tono absoluto este tipo de lectura infantil ni lo pensamos el más recomendable. Entre otras cosas, porque tiende a extinguir el espíritu imaginativo, el poder de reconstrucción y visualización de la niñez. Pero tampoco lo creemos deleznable por entero.



Como lectura complementaria (*sin política*) y no desde luego como lectura única, incluso lo podemos juzgar conveniente. Aunque una actitud en contrario, que pidiera su extinción definitiva, sería irreal, porque los *comics* ya han tomado carta de naturalización y son tan siglo XX como el cine, el avión y la coca-cola, aspectos externos pero sintomáticos e indeliberables del tono de una civilización. Y a propósito de lo político, cabe recordar que aunque fracasado fue interesante el experimento mexicano de un *comic* de izquierda, donde el héroe, Juan Pueblo, luchaba contra las acechanzas de los capitalistas y heroicamente lograba salvarse siempre, a tiempo de explicarle a los obreros el significado de la plusvalía. Hubo una serie incluso donde Superman era el anti-héroe y siempre era derrotado al final por la solidez revolucionaria del pueblo.

Antes de acudir al análisis mexicano, debemos analizar el problema de las convenciones del *comic*. ¿Cuáles son los temas predominantes? Aventuras, vidas de animales, biografías de hombres ilustres y de santos, relatos detectivescos, de fantasía o misterio, hechos históricos, humor, narraciones de época militar, de religión, episodios sentimentales, sátira, ciencia-ficción, y *westerns*. ¿Cuál es la situación en el país que ha sido su cuna y su venero? En Estados Unidos se venden más de 200 millones al mes, más de un billón al año. Según las estadísticas, el 98% de los niños estadounidenses son lectores regulares de estas historietas y el niño promedio lee entre 25 y 30 revistas al mes. Son el más grande éxito editorial en la historia y la más grande influencia nociva sobre los niños. Baste citar los resultados de una encuesta reciente en el *Ladies Home Journal* que quizá valdría la pena repetir en México. De mil niños entrevistados, sólo el 50% pudo identificar al gobernador de su Estado, el 93% pudo identificar al presidente, pero a Dick Tracy lo identificó el 97%.

¿Cuáles son las leyes y los tabúes de esta forma de expresión? El Código de Autoridad de los *Comics* (*Comics Code Authority*), que de hecho rige para la mayoría de los que circulan en México, es contundente: Ningún crimen debe presentarse en detalle; ningún criminal puede resultar atractivo; ningún acto delictuoso puede ser glorificado; deben respetarse siempre los representantes de la ley, se prohíbe la extrema violencia y siempre ha de triunfar el bien y el mal debe ser castigado.

La sección B del código elimina completamente los *comics* de horror o terror. La sección C habla de la propiedad y buen gusto en el uso del lenguaje y en el tratamiento de la religión, y pide que la figura humana sea mostrada razonablemente, así por ejemplo: "las mujeres deben ser dibujadas realísticamente sin exagerar ninguna de sus cualidades físicas". Debe enfatizarse la santidad del matrimonio y el hogar, deben prohibirse las relaciones sexuales ilícitas; no se permite publicidad de licores tabaco o navajas.

Por desgracia, en México, todos los esfuerzos por reivindicar al *comic*, por volverlo útil y pedagógico y formativo, han fallado gracias a la inepticia de sus realizadores. No me refiero por supuesto a los procedimientos del *comic* de santos, execrable por definición y más fantástico que Superman, y en donde cualquier santo tiene más amuletos maravillosos que los campeones de la justicia reunidos. Me refiero a los *comics* cívicos con biografías de Beethoven, Bernard Shaw, Freud, Juárez, etcétera. Su pobreza técnica y la concepción del texto los hace peligrosos. Una niñez que admira como héroes a los seres pintados en estos *comics*, cuyo mayor mérito fue proveer de dos o tres momentos cumbres a la historia de la conversación plana, no puede ser sino una niñez subdesarrollada. Estos *comics* anti-pedagógicos, que no se justifican ni siquiera por la tesis de "peor es nada", fijan una imagen anecdótica y banal de los hombres ilustres y contribuyen decididamente a este encanallamiento a través de la comunicación cultural, a través de los lugares comunes, que se ha logrado en nuestro país.

Ya sólo queda, como término de estas notas, analizar un *comic* mexicano que por su singularidad merece un examen especial: *La Familia Burrón* de Gabriel Vargas.

Si atendemos a la ortodoxia inflexible de los *comics*, resulta claro que *La Familia Burrón* incurre en la heterodoxia, en la herejía violenta. En primer lugar hay que considerar el proceso de su elaboración. A diferencia de la inmensa mayoría de este tipo de revistas, no se fabrica en serie por un ejército de dibujantes y argumentistas. Es el resultado de los esfuerzos de un grupo reducido de dibujantes, a quienes dirige Gabriel Vargas, autor de todos los textos y dibujante él mismo. Tal proceso le confiere a *La Familia Burrón* un carácter específico: es una historieta de autor, una expresión personal de ideas y opiniones inusitada en este campo. Los grandes sindicatos calificarían

a esta empresa de labor artesanal, cuyo rechazo de los esquemas inexorables y cuya improvisación, tan desigual en cuanto a resultados, les es rudimentaria.

El segundo factor a considerar, es el carácter mexicano de *La Familia Burrón*. Esto dicho con el objeto de enfatizar un hecho encomiable: que se desentiende de la imitación extralógica y del plagio y que se nutre en fuentes propias. Y es preciso decirlo porque de las historietas nacionales, poco se puede decir. La mayoría son ediciones piratas, en lo que a tema y a concepción se refiere, de las malas historietas norteamericanas: charros que ocultan un oeste barato y ramplón, gángsters que entreveran Chicago y Peralvillo, etcétera. Sólo se pueden citar tres excepciones: *Los Super Sabios* de Germán Butze, que pese a sus personajes típicamente mexicanos, sí evidenció en su estructura una influencia estadounidense, y dos series fallidas que se distinguieron por su originalidad y su imaginación pobrísima: *A batacazo limpio* y *Rolando el Rabioso*. Desconozco la producción de Abel Quezada, que algunos consideran excelente.

La Familia Burrón nace en el celeberrimo *Pepín* con el nombre de *El señor Burrón o vida de perro*. Se localiza en las últimas páginas de una temible acumulación de bodrios. El *Pepín*, como más tarde toda la copiosa producción de José G. Cruz, fundamentaba sus éxitos indistintamente en las técnicas del *comic* y en las del *fiumetti*, procedimiento italiano que utiliza fotos en lugar de dibujos, aunque en el *Pepín* en verdad no eran sino dibujos que torpemente imitaban a la fotografía.

Vargas inició allí una serie: *Los Super Locos*, donde emergieron sus primitivos, formidables personajes: don Jilemón Metralla y Bomba, hombre rapaz y canallezco, que inspira sin embargo toda suerte de simpatías. Don Jilemón usa como báculo a un pollo desplumado y en cada dibujo cambia de sombrero (a semejanza de Groucho Marx, en *Duck Scap*) y es el genuino *vivale a la mexicana*: hábil, sin escrúpulos, convenenciero, estafador y siempre a disposición de las circunstancias. Vargas intenta, por vez primera, otorgarnos personajes-clave, símbolos de un México al alcance del *comic*. Don Jilemón tiene una sirvienta, Cuataneta, cuyo hermano, el Güen Caperuzo, el rancho imbañable y bravucón que todo lo arregla a plomazos, se enfrenta violentamente a las argucias ciudadinas de don Jilemón. Los Muchachos, prototipo de la decencia, también actúan para equilibrar las victorias y la simpatía de la desvergüenza y ejercen una prédica moralista no del todo expresa. En *Los Super Locos*, Vargas aún no afinaba su estilo y, con todo, y pese a las enormes limitaciones de espacio, se situaba ya en una línea nueva: el *comic* o la historieta como crítica y sátira de la sociedad.

Un primer enfoque superficial de *La Familia Burrón* podría llevar a decir que imita a los *comics* sobre la típica familia norteamericana (*Pépita*, *Pomponio*, *Educando a Papá*, *Fulanito*, etcétera) y que intenta crear una típica familia mexicana: el padre, la madre dominante (que se presta para el esquema de una cultura masquista-maternalista, con la mujer como el centro de la vida occidental) y dos hijos, adolescentes de lugar común. Pero hasta aquí las semejanzas. En el *comic* norteamericano, de aventuras brevísimas que empiezan y concluyen en un mismo momento, lo que se quiere es contar un chiste, uniformar situaciones. En *La Familia Burrón* se describe un proceso: el de la vida diaria —obviamente deformada y ofrecida *ad absurdum*, hasta sus últimas consecuencias— de la clase media pobre y del mundo de la vecindad o el multifamiliar. ¿Quiénes son los personajes? No es el empleado medio, el *white collar* norteamericano que trabaja en una agencia de seguros o de publicidad, que caricaturiza al hombre-organización y que debe vivir en Suburbia. El héroe es un peluquero, don Regino Burrón, propietario de "El Rizo de Oro", y la heroína es su esposa, Borola Tacuche de Burrón, mujer capaz de disputar en el mercado por el precio de los jitomates y de abastecerse en una cocina económica. Esta tónica, que tiende a desmitificar al héroe y a despojarlo de todas sus cualidades admirables, logra que las situaciones no participen de un humorismo adocenado (la adulación al jefe, la llegada de la suegra, el costo de los sombreros de la mujer, etcétera) sino que se nutran de la situación misma, que nos divierte gracias a su fidelidad esencial, a su capacidad de reproducir humorísticamente una forma de vida que todos conocemos.

Y aquí una afirmación necesaria: *La Familia Burrón* es un nuevo punto de partida de un humorismo específicamente mexicano. Entiéndanse dos cosas: primero es punto de partida y no meta, y segundo, esto no tiene nada que ver con los experimentos sobre la filosofía de lo mexicano. Sencillamente, se refiere a la comprensión de los resortes del humor en nuestro pueblo, de su manera concreta de divertirse. Por eso es indispensable

estudiar a *La Familia Burrón* para entender ciertas connotaciones del mexicano medio.

Otra afirmación indispensable: *La Familia Burrón* es de algún modo en México un quijote de los *comics*, la superación de un género ampliamente condenado por su falta de elaboración, de buen gusto, por su corrupción del proceso formativo de la infancia. En ese sentido, procede una comparación, *tout proportion gardée*, con *Mad*, la revista de sátira, que inició Harvey Kutzman, en Estados Unidos. *Mad* en el fondo es el *comic* para acabar con los *comics*, que al utilizar las técnicas con que se estupidiza ejerce su influencia en zonas mas vastas y combate desde adentro. *Mad* entendió que un *comic* definitivo debía trascender las características de las historietas decorosas (*La Pequeña Lulú*, *Carlitos*, *Mamá Cachimba*, algunos personajes de la fábrica Disney) porque en el fondo y a pesar, digamos, del talento de Al Capp, estos *comics* no eran sino el excelente ejercicio de una mecánica implacable y el llevar hasta el límite de sus posibilidades una expresión dada. No se permitía la libre creación, el improvisar, el experimentar. Por desafiar los cánones vigentes había muerto con rapidez un *comic* renovador: *El Spirit* de Bill Elder. *Mad* también entendió que era indispensable trascender estos obstáculos y hacer del *comic* un instrumento poderoso del sentido del humor, lo que va mucho más allá de la simple mecánica del chiste en ocho o diez cuadros. Tal lección, la del *comic* como conducto de la más acerba e inteligente crítica, aún espera ser asimilada.

Desde otras posiciones, pero con un enfoque similar en lo que toca a la necesidad de superar las limitaciones que neciamente se le impusieron a un formidable modo de expresión, Gabriel Vargas emprendió *La Familia Burrón*. Por las dificultades inherentes a toda crítica social en nuestro medio (de censura, de mayor papismo que el papa), no pudo llevar su poder destructivo más allá del cuadro de costumbres. Sin embargo, ha podido forjar un mundo propio, rico en posibilidades y, en momentos, realmente magnífico.

La Familia Burrón, que empezó siendo folletinesca y que ahora, merced a un precio alto, contiene en cada número una aventura completa de cien páginas (la historieta de mayor alieno que conozco), gira temáticamente en torno a un personaje: Borola, la mujer que manda, la versión femenina de don Jilemón Metralla. Borola es el pícaro español que ahora ejerce en los mercados, en las fiestas de vecindad y en los viajes de burócratas hacia Acapulco. Sin escrúpulos, desfachatada y cínica, provista de una regocijante vanidad, Borola es el personaje con mayor vida en la historieta. Nada la arredra: organiza peleas de box entre mujeres, convierte a su vecindad en una selva, hace rifas fraudulentas (en uno de sus mejores episodios pasa junto a un carro último modelo, le coloca un letrero de "se rifa", vende todos los boletos y se va) y toda suerte de fiestas. Es incansable, absolutamente dinámica y moderna, y además el personaje con mayor gozo vital en nuestra literatura, ya sea como exótica —Brigitte Borolé—, como mujer de negocios o como una imagen simplificada del político a la mexicana.

Como contrapunto de tal fuerza de la naturaleza, Vargas opone reflexivamente al esposo, don Regino, encarnación del orden y la propiedad. Aunque es claro que la intención es apoyar lo que don Regino significa, la violencia con que se nos presenta Borola, su actuación (lógica e inevitable en el actual estado de cosas, donde la trapacería impera) inclina la dirección de la historieta en su favor. Ella es la bellaquería simpática, graciosa, que nos hace desear su triunfo. Por los requisitos propios de tales aventuras (los mismos que norman a las películas sobre el robo perfecto) a pesar de su villanía impar y de su genio financiero y organizativo, jamás consigue la estabilidad. Como buen pícaro genuino, nunca logra enriquecerse y siempre vuelve a su condición primigenia. Ella, para usar expresiones mexicanas, no es la "logrera" sino la "luchona", la que conoce y domina todos los oficios. Comete sus tropelías para asegurarse una mejor posición a su familia. También, por su condición de venida a menos y por su añoranza continua de las ventajas económicas que poseyó, se identifica en más de un punto con otro personaje-clave: la rotita, la que vive de la presunción y la miseria.

Don Regino encarna la zona densa, aburrida, moralizadora, el sermón, la suma y el compendio de todas las virtudes. Indispensable como el lado moralista de las aplaudidas tropelías de su cónyuge. Don Regino es el sentir y el pensar porfirianos de la clase media, lo convencional y lo moralmente *comme il faut*, la editorial contra la delincuencia juvenil y la bondad porque sí, porque así me lo enseñaron mis padres. Es el único carácter casi irreal de Vargas. En una aventura especialmente irritante don Regino se niega a recibir de un millonario más de lo que le corresponde por pelar a un perro. Esa honradez



abusiva provoca en el lector el inmediato descontento y el repudio. En cierto modo es porque contraviene las grandes normas no escritas de un país, donde es institución la mordida. Además, don Regino, usando de la famosa "dignidad del pobre" y "de la hidalguía mexicana tradicional", siempre rehúsa el dinero de un personaje secundario, Cristeta Tacuche. De este modo, don Regino vive al margen de la realidad mexicana, que encarna vigorosamente Borola.

Un acercamiento en detalle a *La Familia Burrón* nos llevaría a estas conclusiones mínimas:

a) *El lenguaje*: Gabriel Vargas ha realizado una aportación, quizá la mejor posible, a la historia del lenguaje coloquial del pueblo mexicano a partir de los cuarentas. Su recopilación del habla popular no está limitada por la mera fidelidad repetitiva, sino que se anticipa, inventa, imagina, borda sobre las palabras. Es decir, actúa por un lado en la línea creadora del caló, de las germanías y se entronca con la tradición del albur, que es una improvisación sobre las palabras, juego vulgar e ingenioso, burdo e inspirado, que parte de la habilidad para quebrar, renovar y volver flexible un idioma. Vargas acierta al reproducir lo más vivo, lo de mayor colorido en el habla popular y por eso su influencia es imponderable. Ha popularizado toda clase de términos: "azules", aplicado a los gendarmes a los que ahora llama "acólitos del diablo"; pochismos (*yu* en lugar de *tú*, *feis* por *rostro*, etcétera), y toda suerte de expresiones.

Acusarlo, como pretenden ciertos puristas, de corromper el lenguaje de los mexicanos es por un lado exagerar el alcance de una labor básicamente compiladora, y por otro imaginar un idioma momificado e inerte, negar la existencia del habla popular.

Un aspecto donde Vargas revela su talento es el de los nombres propios: aquí, su ingenio se despliega incesante y fija el aspecto insólito y humorístico de los apellidos, vulnerando de paso las costumbres norteamericanizadas: Venus Tecla, Diossa Iguana, Dick Epifanio O'Connor, Chachis Pachis Palomeque, Audrey Petra Chagoya; cada uno de los nombres revela un acierto dentro de una nueva e insólita concepción eufónica de las nomenclaturas. Y esto vale también para los pueblos: San Cirindango de las Iguanas, El Valle de los Conejos Teporingos, Sanajuato el Grande.

b) *La vida familiar*. Una de las pretensiones explícitas de Vargas es describir la vida familiar del mexicano pobre de clase media y aproximarnos al proletario y al lumpen proletario. Es, en gran medida, una idealización absoluta de esa familia unida y amorosa. En esa familia-tipo, afectuosa y simbiótica, por una curiosa trasposición de papeles, don Regino es un personaje definitivo de nuestra mitología: la sufrida mujer mexicana que también representó Cuataneta en *Los Super Locos*. Por lo demás, pretende ser una familia común, del tipo "la tuya y la mía, lector".

c) *Personajes*. Aparte de don Regino y Borola, sermón y picaresca, intervienen varios personajes-símbolo. Los hijos:

Macuca y Reginito, en general mero detalle escenográfico, cobran vida cuando al autor se le ocurre criticar la falta de orientación y de trabajo constructivo en la juventud. En tal sentido, por ser demasiado esquemáticos, nunca han funcionado debidamente. Don Regino ha adoptado al hijo de un borrachín, Fororito, típico niño odioso, bueno y noble, versión proletarizante del pequeño Lord Fauntleroy. Su padre, Don Susanito Cantarranas, borracho perdido, sirve también como motivo de prédica, pero gracias a la fuerza de su caracterización, supera las moralejas. Macuca tiene dos pretendientes, ambos personajes notables: uno es el Tractor, abusivo y corpulento, y otro es Avelino, el poeta, cuya madre anciana trabaja para mantenerlo, mientras él se dedica a vagar, diciendo poesías parangonables con las de Margarito Ledesma. Otros miembros de la familia son Cristeta Tacuche, la tía millonaria, y Ruperto Tacuche, el hermano ladrón, perpetuamente embozado. Cristeta, una especie de tío rico de Australia, es un personaje singular: el nuevo rico mexicano que tiene como animal doméstico a un cocodrilo y que se divorcia cada semana. En eso se distingue, por ejemplo, del tío rico Mac Pato, símbolo indudable del capitalismo y emblema del *Tycoon*. (Una pregunta sectaria al margen: ¿De aquí se puede desprender que los enemigos de Mac Pato, los chicos malos, son gente progresista, presentada arteramente por esa desviación de la prensa que es el *comic*?). Cristeta no es la acumulación de dinero ni la posesión de muchas acciones y el control de bancos. Es sólo una mujer rica que vive pródigamente.

d) *Situaciones*: Por no depender del chiste, Vargas finca su humor en las situaciones, en los problemas, obviamente exagerados, que crea la pobreza y el afán de Borola por trascenderla. Es siempre un recuento del habla de moda, de la moda en canciones, en ritmos, en dichos, en artistas. Por eso, coinciden sus argumentos con las festividades o los acontecimientos del calendario. Siempre es Borola la que disloca el orden gracias a su pillería y siempre es Don Regino el encargado de volver las cosas a su cauce debido.

e) *Construcción*. La construcción de *La Familia Burrón* es elemental. Se nos introduce en el tema, se inicia su traslado al plano de lo ilógico, de lo absurdo y se remata con un final feliz que devuelve a la realidad a Borola, triunfadora y a la postre vencida por el conformismo de la honestidad pequeño burguesa.

f) *Crítica social*: En ese aspecto, el más rico de la historieta, Vargas logra aciertos definitivos. Recuérdense las aventuras de Borola cuando se lanza como diputada por el cienavo distrito; gana, es despojada de su triunfo gracias al robo de las urnas y ayudada por sus amigos, se lanza a la refolufia, para conquistar "los frijoles de los chilpayates". La crítica cubre un vasto campo: modas, cantantes, pochismo, política, corrupción de la justicia, formas de vida. Es un recuento diario de la vida en México.

g) *Influencias. Antecedentes*. Por su manera de presentar la crítica social: las aventuras de un pícaro a las cuales se enfrenta, contrapuntísticamente, sermones morales, se advierte una ligazón (o un enraizamiento) con José Joaquín Fernández de Lizardi por un lado, y más lejanamente con Manuel Payno. De Payno obtiene, quizá indirectamente, esa abigarrada muestra de personajes característicos y de Lizardi el esquema esencial. *La Familia Burrón*, en ese sentido, es identificable con *El Periquillo Sarniento* y con *La Quijotita y su Prima*. Es la expresión, en la época, de un amplio y espléndido cuadro de costumbres, recreado por una sátira eficaz, por un buen empleo —que llega a lo magnífico— del diálogo, por una participación constante en la moda, por un proceso de continua renovación, lo que le impide reposar sobre los moldes eternos de la enorme mayoría de los *comics*.

La Familia Burrón es la primera historieta que recurre a eso que llamamos "el lenguaje y el sentimiento del espíritu popular". Aprovecha el medio en que otros vacían su falta de imaginación, para entregarnos una visión del México de hoy. Se le pueden argumentar muchos defectos: exceso de consejos morales, repeticiones, caídas profundas; pero, a la vez, conoce, como ningún otro *comic*, momentos extraordinarios de alegría salvaje y sabe transmitirnos un gozo de vivir. Es ya un nuevo clásico del humorismo mexicano, de algo que trasciende al chiste e incurre en el sentido del humor. Si se quiere, es una visión deformada, pero no pretende ser un tratado de sociología o de estadística. Es la resurrección y la vindicación de las vecindades, que desaparecen por fuertes acechanzas urbanísticas, pero que trasladan su espíritu a los multifamiliares. Es un gran fresco de la vida contemporánea y una válida introducción a la comedia humana de nuestro país.

La novela de aventuras

(una aproximación)

Por José Emilio PACHECO

I. DEL MITO A LOS VIAJES IMAGINARIOS

La presencia del mito ha acompañado en todo momento al hombre. Búsqueda de raíz o anhelo de trascender las miserias y fatigas de la existencia, o diversión o ejemplo y enseñanza, el mito es siempre una necesidad humana. En él hallan su base nuestras actividades; sin él ningún descubrimiento habría sido posible. No es difícil estar de acuerdo en esto. El problema nace cuando intentamos acercarnos a una parte de esa infinita tradición, y nos preguntamos cuáles son los fragmentos, las astillas de ese todo que pertenecen por derecho a los niños. Es decir, qué porción del universo mítico fue nuestra y hoy la hemos perdido.

En principio, no se desdeñe repetir que, en un aspecto, todos los grandes mitos de la humanidad son reductibles a literatura infantil: *La Iliada* lo mismo que el *Quijote*; *La Eneida* tanto como *Las mil y una noches*. Personajes de esa literatura son o pueden ser Isis, Osiris, Set, Anubis; Ishtar, Marduk; Prometeo, Hércules, Perseo; Tou-Mu, Mu-King; los mitos de los judíos de la Diáspora: Asmodeo, el Gólem; los héroes célticos de la Tabla Redonda: Parsifal, Lancelot, Gawain; los héroes germánicos de la *Volsunga Saga* y el *Nibelungenlied*; el Cid; Ilya Murometz; Guillermo Tell; Robin-Hood, Quetzalcóatl; Manco Capac; Dick Turpin; los héroes del viejo folklore norteamericano: Davy Crockett, John Heary, Búfalo Bill... Y tal actitud no obedece a un afán moderno de la expansión editorial: cuando los mitos se propagaban oralmente, mucho antes de haber hallado quien los fijara por medio de un alfabeto, ya los niños oían versiones gradualmente adecuadas a su entendimiento; de la misma manera que, después, griegos y romanos escucharon en su infancia "adaptaciones" de Homero, de Hesíodo, de Plutarco.

Sí, los mitos, los relatos, los libros son nuestra infancia; en ellos aprendemos a conocer el mundo, pues, como creía Pavese, nadie admira un paisaje antes de que el arte, la poesía —aun una simple palabra— le hayan abierto los ojos. Para esto, para abrirnos los ojos, para enseñarnos a mirar, sirven los libros, la literatura — para esto y otras cosas, desde luego.

Ahora podemos enunciar nuestro tema, la novela de aventuras. Género dentro de otro género, terreno inexplorado e impreciso, en él la antigua épica encuentra su necesaria continuidad. Porque, en cierto modo, toda novela es de aventuras: mito en su origen, fábula que pasó por las generaciones como una piedra que durante siglos han trabajado las mareas. Vamos a suponer, estrictamente, que la novela de aventuras es, más o menos, sólo aquella capaz de recaer dentro de la denominación que dio Julio Verne al conjunto de sus libros: *Viajes extraordinarios*.

En el Renacimiento se hizo un deslinde entre las fábulas milesias y las fábulas apólogas; entre las que deleitaban sin enseñar y las que entretenían al tiempo que educaban. Situemos de momento a la novela de aventuras junto a las fábulas apólogas. Hay que rechazar una tentación: algunos de los libros más dignos de rescatarse en un segundo diluvio (las obras de Heródoto y muchas de las Crónicas de la Conquista), son quizá antecedentes fecundos pero no todavía novela de aventuras. Para ella tenemos otro requisito: ser fruto *deliberado* de la imaginación, realidad añadida a la de este mundo.

¿Imaginación?: Allí están las sagas germánicas, los cantares de gesta, el ciclo artúrico; los libros peninsulares de caballerías, y no hay ninguno de ellos que no sea transformación de algún poema existente o perdido. Intriga y aventura participen en *Amadís de Gaula*, y su continuación, *Las sergas de Esplandián*. En el *Caballero Cifar*, mezcla de lo real y lo maravilloso, interviene en la trama un personaje, Ribaldo, primer apunte —dice Valbuena Prat— de lo que en el teatro va a ser el "gracioso", el pícaro de la novela y el Sancho Panza del *Quijote*. Más tarde, las metamorfosis de Ribaldo poblarán secundariamente la novela de aventuras — que también quiere hallar precursores en la novela bizantina (cuyo influjo llevó a Cervantes a escribir la prosa perfecta del libro que más apreció entre los suyos: *Los trabajos de Persiles y Sigismunda*), y en la épica rena-

centista: el *Orlando furioso*, la *Jerusalén libertada*, *Los Lusindas*.

Algún día, cuando el tema sea tratado con seriedad, con armas críticas, se buscarán allí muchos antecedentes. Nada de lo anterior puede ser en esencia novela de aventuras, material literario dirigido a los niños y a los adolescentes, que entretenga y supuestamente instruya; pero resulta obvio que cada uno de esos títulos es susceptible de ser transformado en novela de aventuras.

En su Introducción a los *Orígenes de la novela*, Marcelino Menéndez y Pelayo se refiere a los libros de geografía fabulosa y viajes imaginarios que en varias formas existieron entre los griegos, y que hallaron su parodia en la *Historia verdadera* de Luciano. El género renació en los dos últimos siglos de la Edad Media gracias a la credulidad y a la curiosidad científica, análogas a las que habían engendrado las remotas ficciones. A medida que se ensanchaba el conocimiento del mundo, la imaginación, la avidez por lo maravilloso, completaba y refundía las nociones geográficas; poblaba de monstruos y prodigios las regiones apenas conocidas. Las Cruzadas y los viajes de misioneros y mercaderes al interior de Asia produjeron una fermentación de la fantasía europea que fue prelude de la era de los descubrimientos. Ningún texto de viajes fabulosos alcanzó una difusión comparable a la del *Libro de las maravillas del mundo*, obra que el inglés Sir John de Mandeville redactó a fines del siglo XIV. Juan de Mandavila (como lo llamó su traductor castellano) aprovechó para su narración las experiencias de Marco Polo y algunos cuentos orientales, como *Simbad el marino*. El libro de Mandeville, el más antiguo en su género dentro de la literatura europea, extendió su influencia hasta los verdaderos orígenes de la novela de aventuras, hasta dos libros que misteriosamente se han convertido en literatura infantil, escritos ambos en el siglo XVIII y, al menos uno de ellos, *Gulliver*, sin la más mínima voluntad de instruir o deleitar. En él, y en *Robinson Crusoe*, hallamos las fuentes de que va a brotar, durante el otro siglo, la auténtica novela de aventuras.

Daniel De Foe (1661-1731) fue uno de los iniciadores del periodismo moderno. Nada extraño resulta que haya sido un redactor venal, un mercenario. Creó tres géneros que hoy nutren todos los diarios: el editorial, la entrevista con personajes célebres y las columnas de chismes. Escribió varias novelas sobresalientes: *Robinson Crusoe* logró que su nombre fuera perdurable. De ella Chesterton cree que es un profundo poema, ya que es igual a toda vida humana: todos hemos padecido naufragios y nos aferramos con amor a los objetos que vamos salvando de la catástrofe.

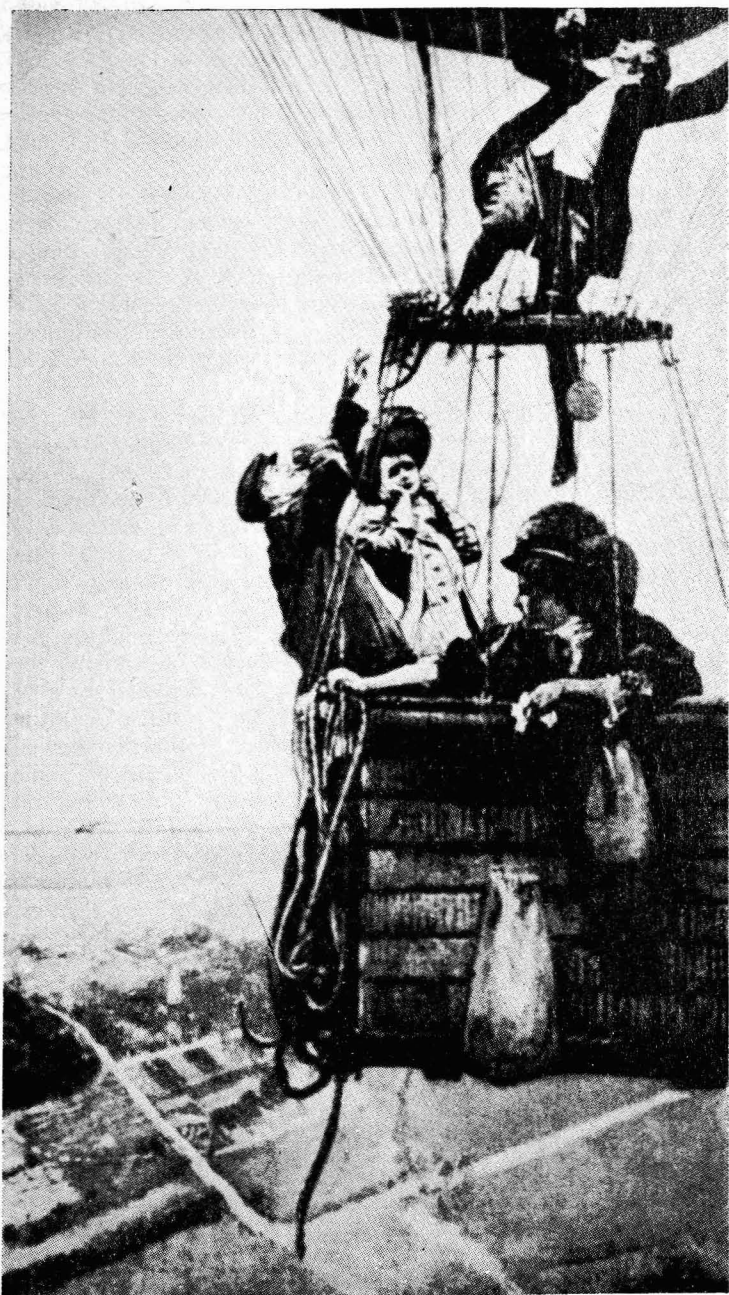
Robinson Crusoe es tan representativa de las ideas de su siglo, que en el *Emilio* Rousseau consideró su lectura necesaria para la educación. Aquí surge una de las constantes de la novela de aventuras, constante que llega hasta nuestros días: el naufragio y la posterior supervivencia en una isla desierta. Recordemos el argumento: Robinson ha hecho varias navegaciones con regular fortuna. Cuando va hacia las costas de África, el barco se hunde, y Robinson inicia su vida en una isla de la que es único habitante. Para él ha muerto la civilización: el mar, la soledad lo rodean por todas partes. Es como el primer hombre sobre la tierra y ha de reinventar los oficios: arar el suelo y plantar la semilla; del barro inerte ha de construir objetos; de la madera, edificar su vivienda. Aprenderá a domesticar las cabras salvajes para integrar los rebaños. No obstante, la Providencia está con él, y desde el comienzo puede abastecerse con lo que se salvó entre los restos encallados del buque. Posee también una Biblia y en su lectura busca el consuelo. La oración lo fortifica y alienta su esperanza. Su vida recorrerá las primeras etapas de la historia. En un momento llegará a dominar y posteriormente educar a un antropófago, Viernes, que es —en esta clase de literatura— la primera manifestación de un tipo característico: el buen salvaje. Pasados veintiocho años de su naufragio, Robinson vuelve a Londres. De Foe parece insinuarnos la tesis o moraleja de muchas subsecuentes novelas de aventuras: el hombre es el dueño del mundo y triunfará invariablemente sobre la naturaleza. Si tiene

confianza en Dios y en sus propios recursos, todo a la postre hallará un buen fin.

Tal optimismo halla su contrapartida, su acre refutación en Jonathan Swift (1667-1745). Los *Viajes de Gulliver* figuran entre los libros menos comprendidos de todas las épocas: la sátira más amarga que se ha escrito contra la condición humana está a punto de ser un cuento de hadas. Donde hay sangre, burla y condena, muchos advierten suave humorismo, hasta tornar a Swift en inofensivo fabulador.

Considerado sin hipérbole como la mayor difamación que existe acerca del ser humano, Gulliver es la antiutopía, el fin de la esperanza, el desgarrado testimonio de un gran escritor sobre su época, sobre todas las épocas. Ciertamente es también un libro de viajes y aventuras — y aquí está manifiesta la dualidad de las grandes creaciones y las diversas maneras en que pueden leerse.

(Es casi sorprendente que Voltaire se haya salvado de pasar a los catálogos de libros infantiles, siendo que *Cándido*, *Micromegas*, *Zadig* y *El ingenuo* tienen tantos elementos —no menos externos que los de Swift— para ser tomados por libros de mera diversión.)



El encuentro en los aires

Únicamente a título de ejemplo recordemos dos pasajes de *Gulliver*. Cuando el mar lo arroja a las tierras de Lilliput y es tomado como un gigante por los pequeños pobladores, se entra de la causa de la guerra sostenida entre ese imperio y el de Blefescu: la disputa en torno de si el huevo ha de romperse por el extremo más ancho o por el más angosto. En la última parte de sus *Viajes*, después de una burla feroz contra las ciencias, relata la estancia en un lugar donde una raza inteligente de caballos, los houghnhnms —dotados de las virtudes que nos faltan y que todos creemos poseer—, sojuzga y obliga a servidumbre a los yahoos, animales descendientes de una pareja humana y que son “astutos, malvados, traicioneros, vengativos, cobardes, abyectos y crueles”, y sobre todo fétidos —

característica que Swift, al igual que ciertos teólogos, considera un sólido argumento para probar la baja del hombre.

II. EL ROMANTICISMO Y LA NOVELA FOLLETINESCA

Hacia 1830 el género novelístico, privilegio hasta entonces de la burguesía, conquistó dos nuevos públicos: las gentes del pueblo y los niños. El desarrollo de la instrucción primaria y el creciente buen éxito del melodrama auspiciaron en Francia el triunfo de Paul de Kock y Eugenio Sue, quien introdujo en su país la novela marítima. Indirectamente el romanticismo había favorecido el nacimiento de una literatura infantil; en Inglaterra se escribían ya novelas para los jóvenes lectores cuando Alejandro Dumas y Jorge Sand comenzaron a hacer lo mismo en París. De modo que en 1833 se fundó el *Journal des Enfants*, el primero en su género. El romanticismo, también, trajo consigo en toda Europa el auge de la novela histórica. Walter Scott (*Ivanhoe*, *Quintin Durward*, *El pirata*, *El monasterio*, *El anticuario*) y Alejandro Manzoni (*I Promessi Sposi* o *Los novios*), entre muchos otros, abrieron el camino para un género que no tardaría en abandonar lo artístico para hundirse en la literatura industrial, en el folletín, donde ya puede advertirse un clarísimo germen de la novela de aventuras. Emile de Girardin y sus discípulos aseguraron la prosperidad del nuevo género, fundando en 1836 un diario que publicó sus folletines.

Parece fácil desdeñar estos libros que fueron, sin embargo, el marco y el abono de una literatura perdurable. La novela histórica de Scott sirvió a Balzac para hacer la historia de su presente. Con las características que Sue dio al folletín, Victor Hugo (advierte Mario Maurin) escribió *Los miserables*, muestra de esa afición por el melodrama y las tesis románticas (redención del caído, el criminal o la prostituta), tesis que nunca estuvieron ausentes de su espíritu generoso, poderoso. El hechizo de la antigua barbarie, por otra parte, animó a Flaubert a escribir *Salambó*, la novela que apenas hoy empieza a ser comprendida.

Antes de continuar, arriesgo otro antecedente: la novela romántica o idílica que “sacaba” su acción del ámbito europeo para llevarla a las nuevas tierras que el dominio imperial había abierto en otros continentes. Citemos aquí *Atala* de Chateaubriand, *Pablo* y *Virginia* de Saint-Pierre, y también la proliferación de esos tomos en que el viajero sólo sentía cumplido el viaje cuando contaba lo que había visto en sitios que para sus contemporáneos eran fascinantes y misteriosos. Y hay más: las primeras traducciones de *Las mil y una noches*, a partir de la versión que realizó Galland. Atrás los siglos, la imaginación de Oriente ya había humedecido e incrementado el acervo narrativo occidental. Ahora se descubría otro mundo no menos maravilloso.

Hasta ahora el defecto de origen de esta nota ha sido tratar de definir a la novela de aventuras por lo que no es. En adelante, con el epidérmico examen de algunos autores, podremos aproximarnos a lo que es. Quiero recalcar la premisa inicial de su definición: es necesario exigir que la novela esté escrita para un público infantil. La novela folletinesca es un subgénero aparte, digno de análisis, y sus lectores (que en México siguieron gustosamente a Vicente Riva Palacio, a Manuel Payno, a Juan A. Mateos) constituían un sector preciso, el mismo que hoy entre nosotros consume la infaliteratura de las “novelas semanales ilustradas”, o ese género, indeciso entre lo policial y lo abiertamente pornográfico, cuando no viendo telecomedias, triste sustitución del folletín.

Alejandro Dumas (1803-1870), fácil narrador, será el enlace entre el folletín y la novela de aventuras. Dumas es, creo el primer *best-seller* con conciencia de tal en la historia literaria, y en su fecundidad y deshonestidad ya proverbiales no es necesario insistir. Ciertamente Dumas ha sido leído por los niños; pero casi invariablemente en reducciones y adaptaciones, pues el núcleo y las secuelas de su obra más famosa (*Los tres Mosqueteros*, *Veinte años después* y *El vizconde de Bragelonne*) suman cerca de diez volúmenes cuya lectura no es invariablemente amena y cuyos capítulos, plagados de una excepcional falta de sentido de economía narrativa, cunden en diálogos, innecesarios porque no adelantan la acción. Difícilmente puede esto achacarse a torpeza del narrador. Recordemos que antes de juntarse en volumen sus libros aparecían por entregas en folletín (esto es: en hojas separables del cuerpo de una publicación periódica) y que se le pagaba por el número de cuartillas o quizá de líneas entregadas. De allí la necesidad de henchir la trama con mil incidentes ajenos a la historia contada. Al menos en apariencia, esta serie de novelas (como casi todas las suyas) son históricas o mezclan a la intriga hechos que realmente acaecieron. En ellas vemos surgir ya los rasgos que

parcialmente definirán a la novela de aventuras: el predominio de la acción, la violencia, el peligro constante; el sentido de la solidaridad entre sus héroes, héroes de una sola piza, tan nobles y valientes como viles y crueles los malvados.

III. VERNE, SALGARI, STEVENSON, RIDDER HAGGARD

Pero, nos dice Fryda Schultz de Mantovani, habría que esperar a la segunda mitad del siglo XIX con su creciente industrialización y su creencia ilimitada en el progreso de la ciencia y de la técnica, para contemplar el apogeo de la novela de aventuras, fruto del orgullo del hombre que se advierte capaz de dominar la materia y medir con sus pasos el planeta terrestre, y hasta de aventurarse por el infinito.

Julio Verne nace en Nantes, 1828. Muere en 1905. Hace cien años publicó su primera novela, *Cinco semanas en globo*. Antes había escrito, sin éxito, para el teatro. Se hizo famoso inaugurando un nuevo género: la novela científica y geográfica. Es, en realidad, el precursor de la anticipación científica, de la *science-fiction*, y fue en su tiempo el escritor más popular de Europa. Hoy, a pesar de todo, se le sigue leyendo. Acaso sea el único de los autores aquí nombrados que, para los que vienen después de nosotros, no parezca un fantasma o una mera nostalgia.

En el siglo del progreso y la comunicación, la obra de Verne se llama en su conjunto *Viajes extraordinarios*. Su actitud se puede definir por el título de la revista en que todos los meses iban apareciendo sus relatos: *Magazine de Educación y Recreación*.

Primeramente sus libros se nos muestran como un gran homenaje a la naturaleza; un vastísimo poema, una Crónica General del mundo que abarca su geografía, hidrografía, orografía, flora, fauna, etcétera. En el deslumbramiento ante la morada del hombre, Verne se lanza a la tarea de Adán: dar nombre a las cosas. Como en *Robinson*, el ser humano es el único dueño del planeta, el centro de la creación: está de acuerdo con el universo, siente que el mundo está bien hecho. De allí que la pasión por la tierra engendre el entusiasmo por la ciencia, y Verne represente la suma de todo el conocimiento científico de su tiempo. Visionario, no profetiza imposibles: intuye, calcula lo que ha de llegar. "Todo lo que se halla en el límite de lo posible —escribe— debe cumplirse y se cumplirá."

He rendido en líneas anteriores un tímido homenaje a lo que siempre se ha dicho, de una o de otra manera, sobre Verne; lo he reputado como *El Tesoro de la Juventud* contado con amenidad; incansable, insaciable fraguador de fábulas apólogas que instruyen divirtiendo. Me parece, con todo, que hay otro Verne menos advertido y pocas veces juzgado como el creador de una realidad vastísima, complejísima, donde pueden buscarse casi tantas anécdotas, alusiones y personajes como en *La comedia humana* de Balzac.

Una porción de sus novelas pueden reducirse a ciertos esquemas. Encontramos en ellas personajes de tenacidad sobrehumana encauzada a conseguir una determinada hazaña: sea la conquista del Ártico (*Los ingleses en el Polo Norte*) que realiza el capitán Hatteras; la travesía de *Cinco semanas en globo* que lleva a cabo el doctor Samuel Fergusson; el *Viaje al centro de la tierra* que cumple el doctor Otto Lindenbrock; el vuelo *De la tierra a la luna* y *Alrededor de la luna* que, sin llegar a alunizar, emprenden en un cohete disparado desde Florida, Barbicán, Miguel Ardán y el capitán Nicholl; la *Vuelta al mundo en ochenta días* que completan Phileas Fogg y su criado Picaporte (se advierte en muchas de sus novelas la constancia del escudero, que es ahora sirviente, secretario o discípulo).

Veo en *La isla misteriosa* el punto de partida para la comprensión de Julio Verne. En ésta, como en ninguna otra de sus novelas, se entrecruzan las preocupaciones dominantes en su obra, y podemos advertir de qué manera Verne la juzgaba un todo, un ser orgánico y viviente: los protagonistas de *La isla misteriosa* coexisten con los de los libros anteriores (*Los hijos del capitán Grant* y *Veinte mil leguas de viaje submarino*), han, además, leído esta novela. Ficción dentro de la ficción, criaturas que conocen algo de esa totalidad que vienen a ensanchar: Verne, supongo, no parecía tener dudas acerca de la realidad que había formado.

La isla misteriosa es secuela, herencia del *Robinson*. Sus personajes, arrojados allí por el desplome de un globo, contemplan, a su vez, retroceder la historia. Aislados y sin esperanzas, ven cómo en pleno siglo XIX irrumpen los primeros días de la creación. Pero merced a la voluntad de un científico, el ingeniero Ciro Smith, reconstruyen con los toscos materiales proporcionados por el terreno que pueblan, el progreso, la civiliza-

ción de que han partido. Llegan al extremo de proveerse de un telégrafo y un ascensor hidráulico. La sociedad, pues, resulta necesaria. La unión de estos hombres y su sometimiento a la inteligencia de Smith labra su poderío: prevalecerán en una tierra que no les niega sus elementos. Al final de la novela descubrimos el origen de una providencia, de una ayuda divina que en los peores instantes sostuvo siempre a Smith y a sus subordinados: es el Capitán Nemo, a quien conocimos en *Veinte mil leguas de viaje submarino*. Príncipe de la India destronado por la ira de los ejércitos ingleses, dedica su vida a combatir los barcos del imperio en una nave maravillosa, el "Nautilus", que avanza por el fondo de los mares. Cuando lo encuentra Smith, Nemo está agonizante. A su muerte, la isla es destruida por una erupción volcánica.

Contemplamos la otra cara del Verne minucioso descriptor de la naturaleza y de la técnica: su posición ante el mal, ante el pecado del conocimiento. Verne se da cuenta de que la ciencia lleva dentro de sí las posibilidades de servir al hombre y también de destruirlo. Las máquinas, las armas, las invenciones atentan contra su creador y lo eliminan. No sólo Nemo perecerá; asimismo Robur el conquistador que ha logrado la propulsión de un aparato más pesado que el aire y más tarde ha construido el "Espanto" (automóvil, barco y submarino), Robur, que pretende ser *Dueño del mundo*, conocerá la locura y acabará víctima de su mismo valor y de su inteligencia. No es otro el tema de una novela independiente de las mencionadas: *Ante la bandera*. "El Fulgurador", la invención destructiva de Tomás Roch, caerá en manos de un pirata, Ker Karraje. Otra isla volará en mil fragmentos. La ciencia es también el mal; la grandeza, el reverso de la miseria, el germen de la nada y la aniquilación. En estas obviedades nos dejó Verne su más terrible profecía. Acaso presintió que si en el XIX la ciencia había permitido a Nietzsche anunciar la muerte de Dios, en el siglo XX el progreso científico iba a ser empleado para la muerte del hombre, en el universo concentracionario y en dos ciudades del Japón.

Paso ahora a otro aspecto, el Verne no científico, el indudable forjador de la mera novela de aventuras: *Miguel Strogoff*, *Martín Paz* (que trata de una rebelión indígena en Perú), *Norte contra Sur*, *Dos años de vacaciones*, *La jangada*, *El archipiélago de fuego*, *El faro del fin del mundo*, *Un capitán de quince años*, *Las tribulaciones de un chino en China*, y no sé cuántas más. Junto al Verne insignificante de tantos otros libros (*Las indias negras*, *Una ciudad flotante*, *Una inviernada entre los hielos*), hay uno obligado a enderezar (al fin hombre que vivió la guerra franco-prusiana) una invectiva contra el militarismo germánico, una defensa de su país: *Los quinientos millones de la Begún*; o de hacer una novela humorística (*Kerabán el testarudo*), otra policial (*Un drama en Livonia*), otra casi dickensiana (*Aventuras de un niño irlandés*) y un folletín en homenaje a Dumas (*Matías Sandorf*). Esto para no extendernos sobre el Verne que en *Los naufragos del Jonathan* defiende a la sociedad de su época, justifica sus crueldades y contradicciones y se burla del comunismo, el anarquismo y el colectivismo; o se siente apto para continuar en *La esfinge de los hielos* la narración de Arthur Gordon Pym en el punto en que Poe la dejó. Sólo una vez, que yo sepa, Verne se dejó atraer por la fascinación de lo sobrenatural, en esa bella historia de amor que es *El castillo de los Cárpatos*; pero no pudo resistir darle a todo una explicación científica: el barón Rodolfo de Görtz conservará, revivirá la imagen y la voz de su amada, no por hechizo sino por un proceso que se anticipa al cine sonoro.



Los sentimientos del honor y la venganza



Mezcla de lo real y lo maravilloso

Si Verne es en amplia medida el novelista de la fantasía y de la profecía, corresponde a Emilio Salgari ser el novelista del hombre y sus hazañas. Salgari no se explica sin Verne, su precursor y su maestro; sin el Verne novelista de la aventura. Basta un ejemplo: en *Los hijos del aire* toda la trama gira alrededor de una máquina voladora muy semejante al "Albatros" de Robur; pero a Salgari no le gusta la ciencia, no le interesa aleccionar. Para mí fue, y quizá sigue siendo, el novelista más entretenido del mundo. Narrador absoluto, desmedido; conciencia excepcional del valor representativo y conductor de las palabras. Como Verne, anticipación total del cine — y sobre todo del *serial*, del cine de episodios y hasta del vindicado *western* en *El rey de la pradera* y *La soberana del campo de oro*. Pero no quiero incurrir en la búsqueda de trascendencia: enjuiciado de acuerdo con la literatura, todo Salgari es deplorable. Yo me atrevo a mirarlo más allá de la literatura, en un género único que nadie (excepto el cine) ha continuado ni podría continuar; en ese recinto, Salgari seguirá siendo admirable.

Emilio Salgari nació en Verona, 1862. Se suicidó en un parque de Turín en 1911. Periodista, abandonó la carrera para embarcarse. Navegó todos los mares, se llenó de las experiencias que alentarían su trabajo narrativo. Esto dicen algunos. Otros afirman que Salgari nunca traspuso la ciudad de tierra adentro, y todas sus ficciones nacieron en el pobre cuarto de trabajo de un forzado de la pluma que al fin acabaría matándose, bajo el peso de las deudas y la explotación a que lo sometían sus editores.

Salgari no tiene un mundo privado: le pertenecen mundos innumerables; una geografía y una historia que sólo existen dentro de sus libros. Hay una lógica de Salgari que no es la del triste y humillante mundo en que vivió y en que vivimos. Esas leyes en él nunca son transgredidas. Domina en la mayor parte de sus novelas un sentimiento que ha hecho que se le juzgue inadecuado para los niños y los adolescentes: la venganza; como si toda la crueldad y la violencia en que arden sus páginas no la hallaran los niños en la vida, mucho antes de haber tomado un libro. Sí: Salgari o la venganza, pero, asimismo, hay un intenso fervor por la solidaridad y la valentía y una franca apología del hombre rebelde, muchas veces del bandido generoso que plaga toda literatura infantil. Ello coexiste con la atracción de los contrarios: los personajes más célebres de Salgari, El Corsario Negro y Sandokán, amaron a la hija de sus perseguidores, de los hombres que eran objeto de su venganza: Mariana Corishant y Honorata de Wan Guld, descendiente de una estirpe maldita: el Duque que en las guerras de Flandes traicionó a los condes de Ventimiglia, fue premiado por los españoles con el gobierno de Maracaibo, y transformó en hombres fuera de la ley a los antiguos nobles. El Corsario Rojo y el Verde murieron a sus manos; el Corsario Negro sobrevivió para que la venganza se cumpliera a expensas de todo. Los ingleses, por su parte, han hecho de Sandokán, un rajá destronado, el pirata de la temible Isla de Mompracén, que con su segundo (Yáñez, el portugués) se lanza al frente de feroces dayakos a abordar las naves que el poder imperial envía para vencerlo. El Corsario Negro, Sandokán... nobles despojados que pelean contra los opresores junto a la grey, junto a la hez de la Malasia y el Caribe.

Sería injusto no mencionar otras de sus novelas principales: *El león de Damasco*, donde aprovecha un tema tradicional del Renacimiento (la mujer que se disfraza de hombre para la travesía o el combate) y se desarrolla en tiempos de la lucha entre la Cristiandad y el Islam, para concluir en la batalla de Lepanto. *Los naufragos del Liguria*, *Las águilas de la estepa*,



La presencia del bandido generoso

La perla roja, y una extraña narración de tema sudamericano, *El tesoro del Presidente de Paraguay*, que manifiesta la admiración de Salgari por Francisco Solano López, quien libró durante seis años (1864-1870) una guerra espartana contra la Triple Alianza de Argentina, Brasil y Uruguay.

Destaco la mayor cualidad de Salgari: hasta en sus novelas menos felices no hay página que no se llene de intriga, de acción. Nadie se aburrirá con su lectura. En este género es el más grande, el Novelista con mayúscula. Salgari llenó nuestras infancias con el rumor del mar y la aventura. Básicamente todos sus héroes son el mismo héroe: aquel que acaso soñó ser el individuo Emilio Salgari. Dejo en las líneas anteriores sólo un testimonio, un deseo de saldar alguna vez mi deber de gratitud para con Salgari.

A otro orden pertenece Robert Louis Stevenson (1850-1894), uno de los mayores prosistas del idioma inglés. Aunque es un narrador con absoluto sentido estético, un artista ejemplar, hay un libro suyo que no puede dejar de mencionarse en este viaje superficial por un subgénero: *La isla del tesoro*, tomo dirigido al público de las novelas de aventuras, pero que, repito, está muy por encima del nivel literario de esta clase de volúmenes. El estilo de Stevenson, la precisión de su lenguaje, serán siempre notables; pero no me parece justo que el autor de *The master of Ballantrae* sea conocido y recordado sólo por este libro y por las versiones cinematográficas del *Doctor Jekyll y Mr. Hyde*. Stevenson escribió otros libros dentro del género (*La flecha negra*, *Las aventuras de David Balfour*), pero el buen éxito con que fue recibida *La isla del tesoro* determinó que por oposición fuera escrita una de las mejores novelas de aventuras y descubriera su vocación un novelista que, más allá del género que lo ocupó, está situado en la ficción inglesa de su tiempo en la misma escala de Dickens, Stevenson y Kipling: H. Ridder Haggard.

La isla del tesoro se publicó en 1883. En 1885 aparece *Las minas del Rey Salomón*; con ella inicia H. Ridder Haggard el desarrollo de una tarea literaria que abarcará casi medio centenar de novelas y que sólo su muerte, acaecida en 1925, pudo interrumpir.

Es la era de la exploración a fondo del Continente Africano. Quedan, sin embargo, regiones que no ha pisado el hombre y que exaltan la imaginación de fin de siglo. Ridder Haggard había sido funcionario colonial en África, y todas sus experiencias fueron aprovechadas para rodear la trama de esta novela excepcional. Presenta en ella a un personaje que después veremos a menudo en el curso de su obra: Alan Quatermain, explorador y traficante, uno de los grandes personajes en la novela de aventuras. En *Las minas del Rey Salomón* hay de todo: una fantasía inagotable, una intensidad creciente de la anécdota, un sentido muy preciso de lo que es el valor y la amistad humana, y algo nada frecuente en este género: el humor.

Ridder Haggard en ésta y en su mejor novela, *Ella*, inventó una mitología personal, una serie de lugares imaginarios que ya son reales gracias a sus poderes de invención. En *She* se descubre algo más que una espléndida galería de peligros, de territorios secretos y de razas perdidas. Hay una historia de amor que se coloca más allá del tiempo, del odio y de la muerte. Hay la fatalidad de los cuerpos que siguen buscándose a través de las edades muertas, del misterio. Ayesha, la reina que espera miles de años el regreso de su amado perdido, es una presencia imborrable en el orbe literario. En *Ella*, Henry Miller ha visto la más apasionada encarnación del eterno femenino, y bien puede considerarse que Ridder Haggard erigió en Ayesha un canto y un homenaje a la mujer, a una mujer capaz de todo



Los ingleses persiguiendo al Nautilus

—hasta de vencer al tiempo y a la naturaleza o al destino—, para preservar o recuperar el objeto de su amor.

Por lo demás, cabe apuntar que a menudo los héroes de Ridder Haggard conservan (como en pocas novelas de aventuras) las características del héroe mitológico, y su hazaña se cumple en tres etapas, mismas que así resume Joseph Campbell: La partida (el llamado, la negativa, el cruce de los umbrales); la iniciación (el camino de las pruebas, el encuentro con la diosa, la mujer como tentación); el regreso (la huida mágica y el rescate del mundo exterior).

Habría que estudiar alguna vez la técnica narrativa de H. Ridder Haggard, sus mitos, sus obsesiones. Su sola mención nos demuestra la imposibilidad absoluta de una nota, aun la menos ambiciosa, acerca de la novela de aventuras. Es un auténtico universo no sólo en su conjunto sino en la obra particular de escritores como Verne, Salgari o Ridder Haggard, a los que sólo podríamos aproximarnos en un ensayo destinado a cada uno de ellos. Hoy, por lo pronto, nada se ha dicho de otros autores. Las omisiones que más hondamente lamento son las de Kipling y de Jack London. Mucho habría que decir con respecto a Pierre Benoit que en *La Atlántida* siguió con menor fortuna los pasos de Ridder Haggard; sobre Antony Hope, de quien todos recordamos con gusto *El prisionero de Zenda* y su prosecución, *Ruperto de Hentzau*; a Fenimore Cooper (*El bravo*, *El último de los mohicanos*); a Mayne Reid (*El desierto de agua*, *El rastro de la guerra*), y otros autores de novelas que nadie dejó de leer: *El cazador*, *Beau Geste*, pensando sólo en las que todavía recordamos.

IV. LA NUEVA EDAD HEROICA

Hemos visto que la novela de aventuras es un género particular del siglo XIX. Nos queda por recordar a dos narradores que facilitaron su tránsito a algunas de las formas en que hoy, en pleno 1963, sobrevive la novela de aventuras.

Edgar Rice Burroughs es, nadie lo ignora, el autor de una novela, *Tarzán de los monos*. La primera parte es excelente: la vida del niño entre las fieras — tema antiquísimo que está en las antiguas mitologías, que llega a la historia romana y que en los tiempos en que se escribe *Tarzán*, Kipling había vuelto a poner en circulación con el Mowgli de *El libro de las tierras vírgenes*. La segunda parte, desde que Tarzán se enamora de Jane Porter, una norteamericana oligofrénica, y no revela su identidad de noble para dejar que su primo se quede con la mujer, la hacienda y el título, es casi ridícula, pero no deja de poseer un indudable encanto. Rice Burroughs continuó la saga de Tarzán haciéndola cada vez más disparatada. Su permanencia la encontraría no en el libro sino en el cine (donde Tarzán es un gran personaje, un mito, que se renueva con las generaciones) y en las historietas, comics, tiras o monitos. Allí Tarzán sigue (cada domingo en colores y todos los días en blanco y negro) desafiando todos los peligros.

He aquí una de las vertientes por las que se ha deslizado la novela de aventuras. Regresamos, como decía un ignorado escritor inglés, a la era de las cuevas de Altamira, cuando la mayor parte de las gentes no puede seguir el hilo de una historia si no es con la ayuda de los grabados, de las ilustraciones. Moderna prolongación de las imágenes de Espinal, algunas tiras recogen y dilapidan la herencia de la novela de aventuras: *El príncipe valiente* y *Mandrake el mago* serían tal vez las menos contaminadas. *Flash Gordon* (personaje que alcanzó su esplendor en las grandes películas de episodios) hoy no es sino

science-fiction para niños y retrasados mentales — o para niños retrasados mentales. De las demás, no vale la pena siquiera mencionárselas.

H. G. Wells, gran novelista, autor de *La guerra de los mundos*, *El ensueño*, *El hombre invisible*, *La máquina del tiempo*, *El país de los ciegos*, *Los primeros hombres en la luna*, enlazó la novela de aventuras con otra de sus grandes metamorfosis contemporáneas: la science-fiction. Algunos libros actuales, pertenecientes a este género (pienso sobre todo en *El día de los trífidos*, *Slan*, *Mercaderes del espacio*), son, inequívocamente, novelas de aventuras.

El otro camino que siguió en nuestro siglo la novela de aventuras es manifiestamente el cine. Y sobre todo, ya lo dijimos, el cine de episodios, tan claramente prefigurado en las novelas de Salgari. Resulta curioso constatar qué pocas veces se ha adaptado dignamente una novela de aventuras. Los mejores films de este género son, casi siempre, los que están escritos y pensados “en cine” — aunque su escuela, su ejemplo, esté en los libros de viajes, de venganzas, de peripecias.

Vemos, con tristeza, que ya la novela de aventuras no existe como tal: se ha disuelto o ha derivado en el cine, en la science-fiction, en las historietas y en las series filmadas de la televisión. Volver a ella ha sido para mí una absoluta invocación de la nostalgia. Si me toleran las confesiones, recordaré que los que teníamos diez años en 1950 fuimos los últimos en recibir el influjo y la fascinación de la novela de aventuras. Inmediatamente después comenzaron a medrar en nuestro país las historietas y la televisión. No creo que, en general, los niños y los muchachos de hoy sean nada afectos a la novela de aventuras: ésta, curiosamente, sigue teniendo un público de jóvenes o adultos que se interesan por leer y comienzan o permanecen allí. Pero no se detiene aquí la vigencia que en nuestra década puede conservar o recuperar la novela de aventuras en sí: quiero decir, la novela de aventuras en cuanto libro, material literario. La novela contemporánea, si se hace humilde y vuelve los ojos a estas narraciones, hallará probablemente la fuente de vitalidad que asegure la ya indudable permanencia de la ficción en el mundo que vamos a conocer dentro de pocos años. Esto se ha hecho ya, y de un modo admirable; William Golding en *El Señor de las moscas* (*Lord of the flies*), una de las mejores novelas de los años cincuenta, realizó una profunda novela de aventuras, con los temas ya clásicos del género y con la situación de un libro de Verne: *Dos años de vacaciones*.

Pero me temo que todo esto sea optimismo. Hoy, salvo los inconscientes, los incorporados al caudal cotidiano, ya no existen mitos, y la única mitología posible la proporciona el cine, ese maravilloso instrumento artístico que ha sido degradado por muchos hasta convertirlo en afluente, en tributario de la televisión — la única máquina capaz de poner la estupidez al alcance de todos... Y los mitos del cine no duran más allá de cinco o diez años. Las multitudes de 1936 se ríen con las películas de Valentino y de Greta Garbo. También Marilyn Monroe, B.B. y James Dean no tardarán en parecer deleznable. Por lo pronto, ya son anticuados: no pertenecen a nuestra década.

El mundo está demasiado lleno de sangre y de cansancio para desear los mitos de una nueva edad heroica. Los héroes de nuestro tiempo no se llaman Teseo, Sigfrido o Rolando, sino Gandhi, Bertrand Russell, Juan XXIII, Martin Luther King... Me pregunto qué puede significar el ridículo tema de esta nota en este mundo que hemos hecho para el tedio y el fracaso, en este mundo donde a cada hombre le espera un televisor de transistores, un radio de audífono, un seguro de vida, un psiquiatra, un viaje de bodas a Acapulco, un auto compacto, una casa en abonos, un número, una ficha, un escritorio, un lapicero en el sorteo de *Excelsior*, un sitio en la plaza de toros o en el estadio de fútbol, una excursión colectiva a Europa pagadera en diez años, un reintegro de la Lotería Nacional, un divorcio, un carnet del partido oficial, un disco que enseña inglés en dos semanas, un refrigerador, un torrente de cápsulas para tranquilizarse o excitarse, para dormir o no dormir, para evitar o procurar los hijos; un método simplificado de Yoga, una suscripción vitalicia de *Life en español* y *Selecciones*, una fotografía en la página de sociales o en la página roja, un accidente automovilístico, una úlcera, un cáncer, un infarto...

En fin, hemos hablado de algo remoto, de una porción abolida de la infancia común. Si alguien, pese a todo, se interesa por volver a esas páginas olvidadas, me hará creer que esta recordación no ha sido inútil. Quiero, finalmente, pensar que los niños recuperarán un día ese mundo de la novela de aventuras; esa vida y esa pasión a las que han vuelto la espalda. Quiero que regresen a él, pues creo con José Cabanis que “cuando se ha descubierto muy temprano la felicidad de leer, se tiene la certeza de no ser nunca completamente desdichado.”

Invocación y evocación de la infancia

Por Salvador ELIZONDO

En este ensayo, me proponía yo, en principio, tratar la obra de dos autores que significativamente han hecho de la infancia el punto de partida de sus creaciones maestras. Es con atención a este criterio con el que éste ha sido pensado: "Proust y Joyce". ¡Qué fácil sería la vida si en el proferimiento de sólo estos dos nombres, que en cierto modo abarcan los límites extremos de la literatura contemporánea, pudiéramos encontrar la clave mediante la cual descifrar ese lenguaje y ese mundo misterioso que es la infancia! Al ponerme a preparar este ensayo pensé que bastarían esas dos referencias magníficas para desarrollar mi tema. En la obra de estos dos autores parecían estar compendiados los aspectos más característicos del mundo de la niñez que a nosotros, ahora, aquí nos interesan. Sin embargo sufrí un desengaño. Al repasar las páginas de estos autores que tratan de la niñez, me percaté de que, en cierto modo, resultaba imposible decir "Proust y Joyce", y que lo que había que decir era más bien "¡Proust *versus* Joyce!", porque esos nombres, que a primera vista sugerían posibilidades de exégesis excelentes, de hecho representaban una antítesis; las que parecían ser vías paralelas en la historia de la literatura no significaban sino un *match*, como un *match* de boxeo, del espíritu. ¿Por qué?

Para contestar a esta pregunta he de salirme del tema, es decir, del tema de Proust y Joyce. Quise, cuando lo preparaba, enriquecer este ensayo con referencias marginales, con ejemplos significativos que ampliaran esa relación que tanto Proust como Joyce establecen con la memoria. Consulté y leí no ya las obras literarias *acerca* de la infancia sino las obras literarias *de* la infancia. Como comprenderán ustedes no tardé mucho en encontrarme con un ejemplar de *Cuore* de Edmundo D'Amicis y de un curioso *Bilderbuch* alemán intitulado *Der Struwwelpeter* (sobre el que volveremos más tarde) entre las manos. Estas extralimitaciones, más allá del tema prescrito, modificaron radicalmente mi disposición mental. Proust y Joyce resultaban demasiado amplios, y demasiado limitados a la vez, para penetrar de un modo consciente y crítico en una cuestión que, creo yo, trasciende los meros límites de la crítica o de la historiografía literarias.

Debo pecar, para conducir este ensayo a buen término, de hacer una confidencia. Conforme iba penetrando en el mundo de *Corazón*, *Diario de un niño*, conforme releía yo ciertos pasajes de *Poil de Carotte*, mientras proyectaba en mi imaginación, a partir del guión, las maravillosas escenas de *Zero de Conduite* de Jean Vigo, llegué a la conclusión de que tanto Proust como Joyce, no representaban sino los dos métodos arquetípicos mediante los cuales a los adultos les es permitido volver a la infancia. Y es con este descubrimiento con el que el curso de mis observaciones volvía a entroncar en el tema de este ensayo: Invocación y evocación de la infancia, pero no ya invocación y evocación de la infancia en tal o cual autor, en tal o cual época literaria, en tal o cual literatura nacional, sino invocación y evocación de la infancia a secas... así no más... en la vida, si se quiere.

Invocación y evocación, he aquí el bivio en el que se separan los caminos que conducen a la niñez. La literatura, como expresión del espíritu, no ignora esta bifurcación. Cuando nos lleva a ese destino añorado e inalcanzable de casi todos los adultos, ha de seguir ya sea uno u otro camino. Ahora bien, ¿por qué decimos que Proust evoca la infancia y que Joyce la invoca? ¿En qué se diferencia el acto de evocar del acto de invocar?

Creo yo que la evocación es un intento de recrear, en este caso el mundo de la infancia, mediante la concreción del recuerdo de las sensaciones experimentadas durante ese periodo. Es decir que más que volver a ese mundo específico, lo que hacemos, cuando evocamos, es colocarnos en una situación propicia a la re-experiencia de las sensaciones, si no de los estímulos. La evocación se atiene invariablemente a los datos perceptivos; es un procedimiento, digamos, sensorial. Si evocamos la infancia en conjunción con un acto, por así decirlo, *actual* —como la aspiración del perfume de una rosa, por ejemplo—, no podemos decir: "Ésta es la rosa de entonces, de la época de la infancia...", y más bien lo que decimos es: "El perfume de esta rosa me recuerda mi infancia". La relación entre el

presente y el pasado se establece mediante la identidad de las sensaciones sin las cuales esta evocación sería imposible. A este propósito Proust resume en un corto párrafo de *Du Côté de Chez Swann* esta conjetura, a la vez que sintetiza, en un sólo pensamiento, la esencia de su obra:

"Sucedec así con nuestro pasado —dice—, es un esfuerzo vano tratar de evocarlos, todos los esfuerzos de nuestra inteligencia son inútiles. Está escondido fuera de su dominio y de su alcance, en algún objeto material (en la sensación que nos produciría este objeto material) cuya existencia ni siquiera sospechamos. Depende del azar que encontremos este objeto antes de morir o que no lo encontremos jamás."

La evocación, como retorno a los orígenes siempre es incompleta, deficiente. Es un acto inscrito dentro de la temporalidad, y es esto lo que la convierte en una hipótesis —*a posteriori*— acerca de nuestros orígenes. Cuando evocamos la infancia, nos place sentir que la imagen que ahora tenemos de ella corresponde enteramente a la imagen que entonces era. Un principio de identidad dudoso nos hace sentir ahora que el olor de esta rosa es igual que el olor de la rosa de entonces. "Esta rosa huele igual que la de entonces", decimos. Y esto es una falacia. Porque entre el perfume de entonces y el de ahora media el Tiempo.

Proust no se mantiene ajeno a esta consideración. Su proceso de evocación es un largo silogismo que termina en una conclusión unívoca: la de que el tiempo pervierte las sensaciones en la memoria y les confiere un carácter que las hace válidas más como sensaciones actuales que como sensaciones derivadas de sensaciones de entonces.

El cuerpo se convierte así, para los efectos de la evocación, en la referencia fundamental de la que se deriva nuestro recuerdo de la experiencia infantil. Fuera del cuerpo no podemos referir nuestras sensaciones a nada, y como dice Merleau-Ponty, en la *Phénoménologie de la perception*, el cuerpo es la referencia del Universo. Ahora bien, el cuerpo, que ineluctablemente se encuentra inscrito en el tiempo, sufre modificaciones con el transcurso de éste, es decir que la esencia misma de las sensaciones se ve modificada por los años. Tal es el caso de ese fenómeno frecuente de la confrontación de las escalas espaciales en relación con el transcurso del tiempo. Las dimensiones de un salón, la disposición de los muebles y la relación de sus dimensiones parecen aumentarse en la memoria. Cuando después de los años de la infancia volvemos a encontrarnos por azar en ese salón, ante ese mobiliario, tenemos la sensación de que, en relación con la imagen de la memoria, tales ámbitos, tales objetos, son mucho más pequeños de lo que los imaginábamos. Lo mismo que sucede con los objetos, con los espacios, sucede con los hombres y con los sentimientos. El tiempo reco-



"caminos que conducen a la niñez"

brado, en Proust, no es sino el término de una degradación racional de la imagen de la memoria, hasta volver a situar los objetos y los hombres que componían esa imagen en la posición justa que les corresponde en el mundo y no en la memoria.

La literatura abunda en ejemplos en los que se acentúa esta relación entre el cuerpo y la evocación de la infancia. El gusto del bizcocho mojado en té, el olor de los espinos en el campo de Combray, los vitrales de la iglesia, la frase significativa de la sonata de Vinteuil, la forma de las "catlayas" y el sentido sexual que adquieren en París, en la vida de Swann, todas estas cosas tienen un sentido sensorial estrechamente ligado al desarrollo del cuerpo a lo largo de los años.

Es realmente difícil encontrar una instancia de evocación de la infancia en la que el cuerpo no juegue un papel fundamental. Aun en la poesía, que de hecho se sustrae a las formulaciones más o menos lógicas, encontramos ejemplos de ello. Esto se advierte claramente en un poema de Ramón López Velarde que es como una evocación típica:

*Fuérame dado remontar el río
de los años, y en una reconquista
feliz de mi ignorancia, ser de nuevo
la frente limpia y bárbara del niño...*

*Volver a ser el arbol, y el húmedo
pétalo, y la llorosa y pulcra infancia
que deja el baño por secarse al sol...*

Abundan, como se puede ver, los elementos estrictamente sensoriales en estos versos.

Hay casos en que la evocación se invierte, en que el poeta "evoca", por así decirlo una sensación o una imagen futura cuya calidad ideal la asimila también a la calidad ideal del recuerdo. Tal es, por ejemplo, el caso de un poema de Rimbaud escrito a la edad de 16 años, o sea cuando el poeta carecía aún de la perspectiva necesaria para evocar su propio pasado. Evoca entonces, en cierto modo, su futuro:

*Par les soirs bleus d'été j'irai par les sentiers,
Picoté par les blés, fouler l'herbe menue.
Rêveur, je sentirai la fraîcheur a mes pieds;
Je laisserai le vent baigner ma tête nue...*

Este ejemplo de Rimbaud, con lo que tiene de falsa evocación, bien nos puede servir para adentrarnos en los mecanismos de la invocación, ya que ésta consiste, en cierto modo, en hacer presente algo que, como el futuro, de hecho está desprovisto de referencias sensoriales.

Hace ya bastantes años, una de esas editoriales parisinas dedicadas a publicar obras licenciosas y pornográficas en lengua inglesa sacó a la luz una interesante novelita intitulada *Numina*, cuyo autor se supuso muchas veces, no sin cierto fundamento y por encima del rimbombante pseudónimo de Ludwig di Belcazzo, era nada menos que Georges Bataille. La novela, constituida fundamentalmente por los recuerdos sexuales de un jesuita renegado, entre muchos pasajes interesantes, contiene una declaración de principios que bien vale la pena citar, ya que en cierto modo sintetiza el sentido de lo que es la invocación. En el curso de su ensoñación el personaje llega a un callejón sin salida de la memoria, más allá del cual la imagen evocada no responde ya a su propia intuición de la realidad. El personaje entonces se hace la siguiente reflexión:

"Llega un momento —dice— en el curso de esa vida que revivimos constantemente en la memoria, en que todas las relaciones parecen romperse y en que el recuerdo huye como un fantasma aterrado por el exorcismo. El amor, esa relación que se desentiende del significado de lo inanimado, no es susceptible de ser recordado. La memoria no acepta sino los datos de los sentidos — y aun el amor físico no trasciende este esquema rudimentario de la experiencia. Somos capaces de recordar el corte de un vestido, la textura de una tela, el olor de un perfume, la melodía de una canción, pero un nombre siempre acaba por olvidársenos. Es por ello que lo que acaba contando en la reconstrucción de las ruinas son los vestidos, las telas, los colores, las melodías. De ellos está constituida, fundamentalmente, la experiencia amorosa. Pero por ello mismo, ante esa experiencia que nos sitúa frente a una abstracción constituida por los sentimientos, aquello que no está impregnado de la realidad tangible que lo rodea, es como una oquedad que nos pide recordarlo."

Esta retórica tortuosa sirve —en pocas palabras— para decir que existen ciertos tipos de experiencia, que por su carencia de

cualidades tangibles, no pueden ser evocados. "...pero un nombre siempre acaba por olvidársenos" —dice el autor. Esto quiere decir que justamente el concepto que sintetiza las cualidades tangibles de un modo abstracto es lo que se vuelve irre recuperable para la evocación. Y en efecto...

Todos ustedes conocen, sin duda, otro poema de López Velarde que se llama *No me condenes...* Este poema es interesante porque en sus tres primeros versos sintetiza magistralmente las ideas expresadas en el párrafo citado acerca de la evocación y prefigura, en dos palabras, el sentido de la invocación. Estos versos dicen así:

*Yo tuve, en tierra adentro, una novia muy pobre:
ojos inusitados de sulfato de cobre.
Llamábase María;...*

"Llamábase María..." ¡He ahí la clave de la invocación! La enunciación de ese nombre, esa palabra —María— desprovista de todos sus atributos, desprovista de todo aquello que rodeaba los ojos color de sulfato de cobre, los ángeles de yeso, el silbido lejano de la locomotora, han de servir, en ese rito milagroso y mágico de la invocación para revivir, no de una manera sensible, sensorial, el amor y el noviazgo de María, novia pobre, sino de una manera que trasciende la superficialidad y la aparente banalidad de las sensaciones que se originan en la carne. Los sentidos desaparecen, se vuelven como espectros inútiles al contacto con esa presencia trascendental de las esencias.

No somos ajenos, ninguno de nosotros, al carácter mágico de la invocación en contraposición al carácter "lógico" de la evocación. La evocación nos lleva a nuestro destino de nostálgicos mediante un camino, que por medio del lenguaje —del "logos"— pretende conducirnos a la reconstrucción de otro momento. La invocación nos lleva a él mediante el proferimiento de la palabra que —como en los encantamientos— encierra la clave del misterio. La historia de la magia, que no es sino el aspecto irracional de la historia de la poesía, consigna preeminentemente todos aquellos vocablos, o combinaciones de vocablos, mediante los cuales el anhelo se concreta; desde el "padrenuestro" hasta el "abracadabra", las palabras de las invocaciones no son sino fórmulas mediante las cuales hemos de darnos gusto. "Perdónanos nuestros pecados..." dice uno, "Concedenos la vida eterna..." dice otro. Otro dice: "Quiero poseer a Margarita la que hila en la rueca...", y otro, mediante un circunloquio alemán de 800 páginas dice: "Cambio la integridad de mis glóbulos sanguíneos y de mis neuronas por ser Arnold Schönberg..." Este trueque y esta dádiva se concreta invariablemente en una combinación de palabras, palabras que muchas veces, desgraciadamente, no quieren decir nada... pues, ¿qué significan los nombres...? trascendentalmente? Margarita, el vocablo *Margarita*, ¿es acaso la concreción absoluta de ese "Eterno Femenino que nos llama a lo alto"? "¡Combray!", ¿es acaso este nombre el que evoca la sensación del olor de los espinos blancos y el gusto de la *madeleine*? "Balbec", ¿es acaso este nombre el que evoca la visión de Albertina en bicicleta? ¿o "catlaya" —transmutado en un prodigioso verbo—, el que describe los amores de Swan y Odette? Parecería que no; sin embargo, nuestras sensaciones, para recapturar ese tiempo perdido de las páginas literarias, cuando quieren reconstruir esos pasados ficticios, no han de acudir a ninguna otra referencia.

Al final de cuentas no serán sino los nombres los que nos conduzcan a la recaptura del tiempo perdido, porque en ellos, a través de la historia —es decir, a través del tiempo— hemos de llegar a la figuración completa, a la reconstrucción perfecta, de lo ya perdido.

Esta divagación, que tiene un carácter desagradablemente lírico y estentóreo, quisiera que sirviera, aunque sea torpemente, para aproximarnos a Joyce, en quien la "reconquista feliz del pasado" no es sino un proferimiento exhaustivo de fórmulas verbales. ¿Despreciables acaso, porque son verbales? ¡Todo lo contrario! No debemos olvidar en ningún momento que Joyce, como todos los grandes literatos de nuestra época, no sufre la condición de *leader* de la juventud o de acatador de consignas. Sus fórmulas verbales lo aproximan más a la función del sacerdote que, de hecho, invoca los espíritus, que a la del pedagogo que dicta reglas para la infalible consecución de la respetabilidad... Y hablando de Joyce es preciso hacer a un lado toda noción de respetabilidad y de decencia. Pasa, con Joyce, lo que con Rimbaud; que las buenas maneras les son ajenas. Y para analizar el niño que hay en Joyce y el niño que hay en Proust tendremos, forzosamente, que prescindir de esa noción del *enfant sage*, del *good little boy* que, por razones de hipocresía consumada, infesta la literatura occidental a partir de Dickens. El niño de Joyce es un niño provisto con todas las armas



"cuatro generaciones de alemanes"

dignas del niño arquetípico..., poco diligente, precozmente sensual, proclive a la pornografía y sobre todas las cosas a la escatología. Si hemos de afrontarlo con valor, dispongámonos a aceptarlo rodeado de prostitutas festivas, de frases soeces, de gestos groseros, de hábitos inconfesables...

Hemos de transportarnos en la imaginación a esa casa de mala nota en donde Stephen Dedalus va a realizar el acto mágico de la evocación de su infancia. Hemos de disponernos de la manera más liberal, a convivir con viejas prostitutas, con soldados ebrios y con los espectros del artista adolescente...

La invocación de la infancia en Joyce es, en cierto modo, la invocación de la presencia de la madre. Esa vida ideal que balbucea las primeras palabras terribles en los primeros cuentos *Dublinenses*, que descubre la sensualidad y la belleza en *El retrato del artista adolescente*, que penetra en el ámbito de la muerte para revivir a la madre en el *Ulises* y que ahí mismo se desposa con ella en la figura telúrica de Molly Bloom, no es sino la concreción de una fórmula mágica que permite remontar el río de los años para llegar hasta los orígenes.

El sentido de ese proferimiento se ve definido por Joyce mismo cuando exclama por boca de Stephen Dedalus: "Para que el gesto, entonces, y no la música ni los olores, sea como un lenguaje universal, el don de las lenguas que haga visible no el sentido llano sino la primera entelequia..." Y ha de ser este gesto mágico el que concrete la presencia, insensible, de la madre de Stephen, que se materializa en medio de la ebriedad y de la orgía sin más característica que un nombre: "Yo fui una vez... May Goulding" —dice el espectro ante el hijo horrorizado que más tarde, en busca de la invocación absoluta, le dice al fantasma: "Dime la palabra *madre*, si es que la sabes ahora. La palabra que todos los hombres entienden..." Sin embargo, no ha de ser la madre espectral la que le dé la clave y el encantamiento, sino esa madre que representa el término de su propia evocación en conjunción con la invocación de Stephen: Molly Bloom, a cuyo lecho ha de llegar Stephen como la reencarnación de su propio hijo muerto y en donde éste recobrará el significado de su propia infancia.

Es curioso observar que Joyce, al conjugar el personaje de Molly Bloom con el de Dedalus está jugando simultáneamente con la evocación y la invocación. Molly representa ese ritmo discursivo, amplio, pormenorizante, en que se sustenta la evo-

cación de su pasado transcurrido en Gibraltar. Dedalus es la fórmula sintética, el proferimiento mínimo, el gesto casi que encierra esa recirculación de la vida que es el acto de recordar la infancia y que en el *Finnegans* jugará una parte tan importante. Ambas contemplaciones del pasado se sintetizan cuando quien ha evocado no extrae de esa evocación sino un vocablo que representa la aceptación de la vida y la *ineluctable realidad de lo visible*: ¡Yes!

Los extremos aparentes se tocan: el hijo se desposa con la madre en un rito que aúna el pasado y el presente. El parto y la muerte no son sino dos apariencias de una misma cosa. No es de extrañar por ello que innumerables veces la literatura de Occidente se complazca en presentar las dos caras de la moneda simultáneamente, poniendo al niño en contacto con la muerte como si se tratara de una conjunción lógica. Para el niño la muerte es un misterio sagrado y él es el guardián de ese misterio. Ese secreto trascendental, depositado en la discreción frágil de los niños se vuelve, además, un acto poético y terrible. Y no sólo la muerte, sino el amor y la vida también, cobran en la visión del niño un significado sobrenatural.

Las imágenes alucinantes de *Juegos prohibidos* no son sino un tratamiento *in extenso* de lo que en la literatura occidental muchas veces se reduce a unas cuantas líneas. "Vuelvo una vez más a la infancia —dice Drieu la Rochelle—, no por la razón de que en ella se encuentran todas las causas, sino porque el ser está todo entero en su germen y que uno encuentra correspondencias entre todas las edades de la vida. He nacido melancólico, salvaje. Aun antes de haber sido maltratado y herido por los hombres o de haber sentido remordimientos por haberlos herido y maltratado, me confesaba a ellos. En los recesos del apartamento y del jardín, me encerraba en mí mismo para gustar de alguna cosa furtiva y secreta. Ya entonces adivinaba yo, mucho mejor de lo que habría podido hacerlo más tarde, cuando ya me encontraba de lleno en el mundo, y sabía que existía en mí alguna cosa que no era yo y que era mucho más preciosa que yo. Y presentía que ello podría gozarse mucho más exquisitamente en la muerte que en la vida y sucedía que no solamente jugaba a estar perdido, a haber escapado de los míos para siempre, sino también a estar muerto. Era una embriaguez triste y deliciosa la de estar acostado bajo el lecho, en una pieza silenciosa, a la hora en que mis padres habían salido y en que yo me imaginaba estar en el interior de una tumba. A pesar de mi educación religiosa y de todo lo que me habían dicho acerca del cielo y del infierno, estar muerto no era estar aquí o allá, lugares habitados donde uno era visible, era más bien estar en un lugar tan oscuro, tan desconocido, que era como no estar en ninguna parte y en el que se podía escuchar la caída, gota a gota, de alguna cosa indecible que no era ni mía ni de los otros, sino una cosa inaprehensible y ajena a todo lo vivo y lo visible y ajena también a todo lo invisible y a lo muerto, que existía de alguna otra manera infinitamente deseable."

Ese impulso primario encuentra en Drieu la Rochelle su término lógico en el suicidio. Yo pienso que tal proceso es aplicable a todas las vidas que ya en la infancia se ven determinadas ineluctablemente.

La obra de Henry James, por ejemplo, nos muestra en innumerables instancias a los niños en situaciones en que determinan en un grado mucho más alto que las pasiones el drama de los adultos. Resulta ya un lugar común citar, a este respecto, su cuento *Una vuelta de tuerca*, en que son propiamente los niños los que detentan el influjo sobrenatural que se ejerce en torno a ellos. Otro cuento importante es *El discípulo*, en que la vida de un hombre se ve totalmente minada por una simple relación pedagógica con un niño.

No quisiera explayarme exhaustivamente acerca de todos estos incontables ejemplos de la presencia de los niños en la literatura occidental. Sería cuestión de nunca acabar. Quisiera más bien enunciar de una manera sumaria algunas consideraciones generales acerca de este aspecto.

Resulta frecuente encontrarse en la literatura con la falta de definición respecto al papel que juegan los niños en ella. Creo yo que es preciso, de una vez por todas, decir que ese vasto campo de la novelística, del teatro y de la poesía al que puede aplicársele el título genérico de "retorno a la infancia", admite tres modalidades: en primer lugar está la *literatura para niños*. Esta literatura por lo general pocas veces trasciende los límites de la mediocridad, sólo que generalmente se la confunde con la literatura fantástica. Pocos son los niños que logran comprender realmente esas obras que sólo por equivocación se supone que les están dedicadas: es casi seguro que de cada cien niños que puedan haber leído *Alicia en el país de las maravillas* haya uno que lo entienda como lo que realmente es, o sea, como una prefiguración de la concepción serial

del tiempo. Lo que los niños pueden percibir en este libro no es sino una serie de imágenes *sensoriales* mediante las cuales se expresa metafóricamente, por así decirlo, un pensamiento abstracto. En segundo lugar tenemos el género más importante de los que aquí hemos enunciado: la *literatura sobre niños*, género al que los niños han de permanecer irremediabilmente ajenos, pues esta literatura es *Los hermanos Karamazof*, *En busca del tiempo perdido*, *El retrato del artista adolescente*, *Dafnis y Cloe*, o *El dios de las moscas*... En todas estas obras es indudable que los autores se asoman al mundo de los niños, no con la finalidad de describir ese mundo, sino de desentrañar su misterio, y justamente en función de algunos de los personajes infantiles que en estas obras aparecen, la literatura occidental ha planteado algunas de sus más terribles interrogantes. Baste si no, recordar el inquietante problema que se plantea, al final de *Los hermanos Karamazof* con la muerte de un niño. Por último existe la *literatura de niños*. A este género concurren por lo general algunas de las creaciones más detestables de lo que sólo por extensión puede llamarse literatura. Con excepción de Rimbaud, que representa más que nada un momento crítico de la condición humana, la literatura producida por niños ha carecido casi siempre de todo valor. Nuestro tiempo, casi más que ningún otro, ha pretendido valorizar de una manera totalmente artificial la creación literaria infantil. Todavía hace algunos años tuvimos que confrontar ese fenómeno profundamente desagradable de la niña poetisa Minou Druet, niña cuyo numen poético era algo así como la sublimación última de la estupidez humana. Por cierto que en México no hemos sido ajenos a esta voga. No pasa un mes sin que se pretenda valorizar de alguna manera la imbecilidad creativa de los perversos polimorfos. Para citar un solo caso: *El Anuario de la poesía mexicana*, publicado por el Instituto Nacional de Bellas Artes, correspondiente a 1960 incluye una composición de la niña Martha Susana Perera Quintana intitulada *Canción a México*. A la fecha de composición del poema allí incluido, la autora contaba la edad de 10 años. A este fenómeno que, de hecho, representa una tendencia inconsciente a desvalorizar el arte como expresión del espíritu, ha coadyuvado, sin duda, toda esa interminable legión de escritores que inexplicablemente se rebajan a la condición de retrasados mentales adoptando un tono y un estilo pretendidamente infantiles. El origen de esta modalidad, hay que decirlo, se encuentra en uno de los libros más pretenciosamente imbéciles, más estúpidamente inteligentes, más engañosamente ingeniosos y más simplistamente morales que jamás se han escrito: *El principito* de Antoine de Saint-Exupéry. No dudo, por ningún motivo, de que esta afirmación resulte chocante a muchas personas que han creído encontrar en este libro algo así como "un deleite espiritual", sólo que considero que el tono y el principio estilístico en el que se funda encubren una falacia, que pretende hacernos aceptar una serie de lugares comunes como si fueran grandes descubrimientos filosóficos, por el solo hecho de que están enunciados con una pretendida simplicidad infantil. Enumerar los sucedáneos de este libro nefando sería interminable. La joven literatura mexicana, por desgracia, ha incurrido ya varias veces en este tipo de errores.

Para volver a algunas de las obras que habíamos citado al principio quiero, de nueva cuenta, patentizar mi desprecio, por lo que a este tema se refiere, hacia esas obras que se consideran como las cumbres del pensamiento filosófico infantil. Creo yo que para penetrar verdaderamente dentro de ese misterio constituido por el alma del niño es preciso desentenderse de consideraciones literarias. A este respecto "invoco" las imágenes inverosímiles, retóricas, ramplonas si se quiere, de *Corazón*, *Diario de un niño* con la seguridad de que, lo que de ellas queda en las mentes y en la memoria de todos nosotros, nos aproxima más a lo que ha sido la infancia que todas aquellas ideas pretendidamente cándidas que formulan los autores de libros como *El principito*.

No quisiera llevar el caos de ideas que es este ensayo a su conclusión sin apuntar otro aspecto relativo a la infancia que para mí destaca notoriamente a través de ciertas obras. Esto es la frecuente contigüidad de la existencia infantil con la crueldad. No me escapa que acabo de proferir un lugar común. Las imágenes de pájaros ahogados, perros apedreados, gatos incendiados, mendigos torturados, ciegos abandonados en la mitad del arroyo son ciertamente frecuentes. Recordemos si no esas dos maravillosas antologías de la crueldad infantil que han sido concretadas por el cine: *Cero en conducta* de Vigo y *Los olvidados* de Buñuel. La literatura también propone en algunos casos ejemplos magistrales de esta relación. Sin embargo, no es en esa literatura formal, en esa literatura cuyos autores están perfectamente clasificados dentro de la historia, en la que nos hemos de detener. ¿Para qué citar obras tan

conocidas como algunos cuentos de Chejov y en especial el intitulado *Un asesinato* (del que por cierto existe una versión casi idéntica de Katherine Mansfield)? De seguro que nos perderíamos en especulaciones de orden estrictamente literario que en nada nos ayudarían a aproximarnos, aunque sea un poco más, a ese misterio al que nos impulsa la memoria de nuestra infancia. Para concretar mi idea acerca de la crueldad en la infancia deseo, antes de sacar algunas conclusiones, que hojeemos sumariamente un pequeño libro.

Es un pequeño libro alemán para niños. Su autor es el doctor Heinrich Hoffmann. El doctor Hoffmann, a juzgar por el estilo de las ilustraciones, debió haber producido su obra durante la segunda mitad del siglo pasado. El libro se intitula *Der Struwwelpeter*, título que aparece impreso en tortuosos caracteres góticos sobre la pasta *cartoné*. Sobre la misma pasta se puede ver un grabado que representa el Struwwelpeter, que es un niño de edad indefinida al que le ha crecido abundantísima cabellera rubia, así como las uñas de los dedos, que alcanzan una longitud proporcional de unos veinte o veinticinco centímetros. Este personaje se encuentra de pie, en actitud de Cristo, sobre un zócalo adornado con peines y tijeras, y en el centro del cual se dice que el libro contiene alegres historias e ingeniosos dibujos para recreo de los chiquitines. La primera de estas graciosas historias se intitula *La historia del malvado Federico*. Los dibujos que la acompañan representan a Federico en las siguientes circunstancias: después de haber dado muerte a un gallo, a una paloma, a un gato; en el acto de arrancar las alas a una mosca; en el acto de fustigar a su madre con un látigo; en el acto de fustigar a un perro y en el acto de ser mordido por ese perro. Como consecuencia de tal mordida Federico es recluido en la cama, se le hacen curaciones dolorosísimas y se le suministran medicinas de horrible sabor, mientras el perro que lo ha mordido se come el pastel y se bebe el vino de la cena de Federico.

El segundo cuento es el de *Paulina y los fósforos*. Paulina es una niña que se ha quedado sola en su casa con sus dos gatos. En repetidas ocasiones se le ha dicho que no juegue con los fósforos; sin embargo, Paulina no hace caso y toma los fósforos para jugar. Se produce el accidente fatal, Paulina se incendia y en la última imagen del cuento vemos a los dos gatos, con sendos crespones de luto en la cola, llorar desconsoladamente junto a un montoncito de cenizas humeantes que son los últimos restos de la desobediente Paulina.

Una de las más impresionantes de estas chistosas historietas es la de Conrado, el niño que se chupaba el dedo. Al salir de la casa, su madre advierte a Conrado que no debe chuparse el dedo, porque si lo hace vendrá el sastre con sus grandes tijeras y se lo cortará. Una vez que ha salido la madre, como es lógico suponer lo primero que hace Conrado es chuparse los dedos y, como es totalmente ilógico suponer, entra el sastre y con sus grandes tijeras le corta los dos pulgares. La historieta termina con una tristísima imagen de Conrado llorando desconsoladamente con las manos chorreando sangre. Como podéis suponer, la moraleja de esta historieta es que no hay que chuparse los dedos.

Otra historia muy impresionante de este libro es la de Gaspar-Sopa. Gaspar-Sopa es un niño muy gordo-muy gordo que un día decide no comer más. La historieta consta de cuatro imágenes. En la primera vemos a Gaspar-Sopa protestando que no quiere comer, en la segunda lo vemos exactamente en la misma actitud después de haber perdido un buen número de kilos. En la tercera lo vemos reducido ya a los puños huesos, y en la última vemos una tumba con el nombre de Gaspar sobre la que humea un gran plato de sopa.

Todas las demás historias son más o menos por el estilo, y el libro termina con un pequeño poema debido a la inspiración del doctor Hoffmann. Dice así:

Quando los niños son buenos
viene a visitarlos el Niño Dios.
Quando comen su sopa
y no olvidan comer también el pan,
quando juegan silenciosamente en su casa,
quando se dejan conducir de la mano por su mamá en la calle,
entonces el Niño Dios les trae muchos regalos
y un bonito libro de historietas del doctor Hoffmann.

Ahora bien, es indudable que todas las barbaridades contenidas en estas curiosas y alegres historietas no pueden dejar indiferente el alma de los niños que en un determinado momento las han leído con una fruición premonitrice. Este libro tiene, en Alemania, una difusión muy amplia. El famoso *Struwwelpeter* es un personaje de orden nacional, algo así como Huckleberry Finn en los Estados Unidos o como el Lazarillo de Tormes

en España. En algún momento la difusión del libro ha trascendido las movedizas fronteras del Reich. En París existe una librería en el Barrio Latino dedicada exclusivamente a la distribución de la versión francesa de las historietas. En Italia el Struwwelpeter es ampliamente conocido como Pierino Porcospino (Pedrito Puercoespín), y aquí mismo en México, en época de Navidades, me ha tocado verlo expuesto en la Librería Británica en su versión inglesa. Como quiera que sea, la amplitud editorial de esta pequeña obra no hace sino acentuar un hecho que, si no del todo, sí tiene muchas posibilidades de ser absolutamente plausible. Es indudable que las últimas cuatro generaciones de alemanes han nutrido su infancia con las alegres aventuras del malvado Federico y de Gaspar-Sopa. Y de seguro que Adolfito Schicklgruber, que más tarde pasaría a la historia de la bestialidad humana con el nombre de Hitler, desde la más tierna infancia conservaba en su mente la voluptuosa imagen de Paulina envuelta en llamas o de Conrado mutilado y sangrante. Los años no lograron borrar de la mente de Adolfito aquellas chistosas imágenes y aquellas alegres e ingeniosas aventuras. Conforme fue creciendo sentía, en medio de las terribles vicisitudes de su época, una nostalgia de su infancia cada vez más pastosa y apremiante. Afortunadamente para él, la historia, ayudada por un pueblo de borregos y por el señor Krupp, llegó a colocarlo, en un momento de su vida, en la situación privilegiada en la que su voluntad podría producir ese milagro definitivo de la vuelta a la infancia. Las jocosas imágenes del doctor Hoffmann cobrarían vida nuevamente ante sus ojos, aumentadas, multiplicadas a una escala, por así decirlo, "europea". Cientos de miles y millones de malvados Federicos se incorporarían bajo su voluntad destinados a incendiar a millones de Paulinas desobedientes, a mutilar a todos los Conrados que se chupaban el dedo. En medio de esa apoteosis Adolfito Schicklgruber, empedernido lector del doctor Hoffmann, podía solazarse con las tiernas imágenes de su infancia, jactándose, a la vez, de haber elevado el alegre mundillo del Struwwelpeter a la categoría de un imperio universal.

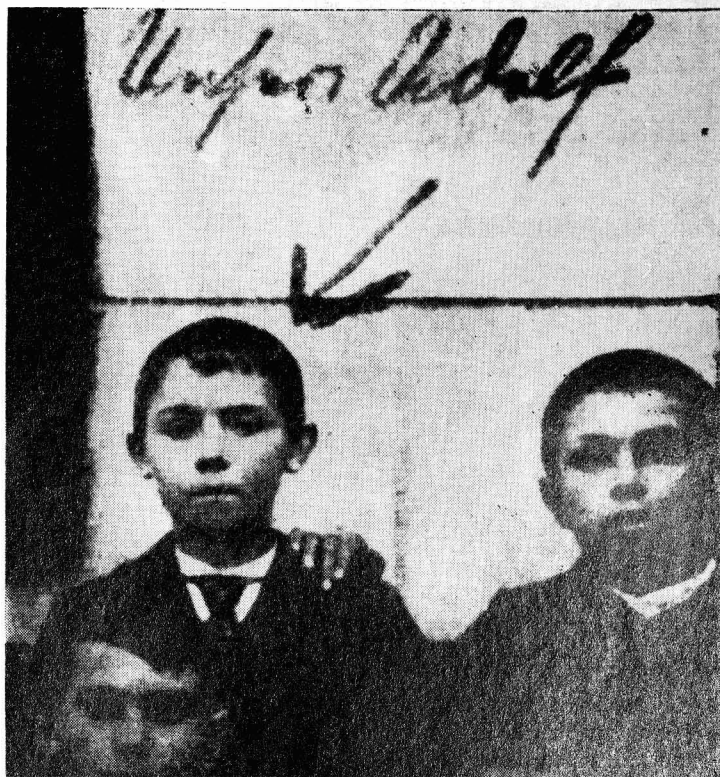
He aquí, pues, un ejemplo de lo que puede ser el retorno a la infancia llevado a sus extremos críticos. Un hecho es importante: el de que las imágenes que han poblado nuestras mentes infantiles jamás se borran. A ellas acudimos siempre que queremos evocar ese periodo de nuestra vida, y es justamente por esto por lo que la literatura de nuestra infancia puede jugar, llegado el caso, un papel tan inmensamente importante.

Lo que nos asombra, al final de cuentas, es que esas imágenes rara vez corresponden a nuestra concepción "intelectual" del mundo. Una vez que hemos cobrado conciencia de nuestra cultura tratamos de mistificar nuestros recuerdos. Una vez que hemos leído a Proust elaboramos un Combray o un Balbec a la medida de nuestros gustos literarios. Nos place pensar que, para nosotros, igual que para Proust, existe una pequeña frase musical, en alguna sonata rebuscada, que nos remite al pasado, y lo peor del caso es que casi siempre nos engañamos irremediablemente, pues nuestros verdaderos recuerdos no son, como en el caso de Proust, tampoco del orden "intelectual" sino más bien del orden sensorial. Es justamente esta deficiencia la que nos permite evocarlos en un momento dado. En otros casos nuestros recuerdos se encuentran inmersos en una bruma que trasciende el alcance de los sentidos; no son sino conceptos latentes de sensaciones imprecisas que no pueden ser concretadas más que mediante el proferimiento de una invocación adecuada, porque al igual que al desfallecimiento de una rosa sigue siempre el florecimiento de otra rosa, al olvido, que es la muerte de la memoria, sigue siempre el recuerdo súbito y mágico de lo olvidado. No por nada se dice —claro que sin ningún fundamento lógico— que el acto de morir no es sino el acto de evocar, de pronto, toda la vida.

Si pensamos en la literatura —lo que no es sino nuestro deber en este ensayo—, llegamos a conclusiones que desdichan de la efectividad de las grandes obras. Conforme nos adentramos en la edad adulta —conforme consumamos eso que justamente es el adulterio de la vida, la adulteración de nuestros recuerdos—, sentimos cada vez con mayor apremio la necesidad de volver una mirada furtiva hacia nuestros primeros años... ¿qué libros, qué frases, qué versos encontramos allí?

Que cada quien conteste esta pregunta como pueda. Es un hecho que sólo con los años encontramos en Proust y en Joyce un significado que pueda ser el nuestro. En todos los casos, y cuando mejor nos vaya, encontraremos un verso ramplón y un párrafo cursi.

Si he de contestar la pregunta en función de mi propia experiencia, no puedo sino decir que lo que los libros me dejaron en el recuerdo de mis primeros años son cosas como:



Adolfito Schicklgruber

—¡ Monzón!

—¡ Maldita! —rugió el ladrón reconocido—. ¡ Tienes que morir! — y se volvió con el cuchillo levantado contra la vieja, que quedó desvanecida en el mismo instante...

O como:

... Un grito agudísimo, como el de un herido de muerte, resonó de repente por toda la casa.

El niño respondió con otro grito horrible y desesperado:

—¡ Mi madre ha muerto.

El médico se presentó en la puerta y dijo:

—Tu madre se ha salvado.

El muchacho lo miró un momento, arrojándose luego a sus pies, sollozando:

—Gracias, doctor.

Pero el médico le hizo levantar diciéndole:

—¡ Levántate...! ¡ Eres tú, heroico, niño, quien ha salvado a tu madre!

Estoy seguro de que todos ustedes reconocerán estos fragmentos. Para mí son como la aspiración del perfume de la rosa de entonces, que se hace más fragante y más verdadero en la rosa de ahora.

Quiero terminar este ensayo con una fórmula que es como una despedida a la infancia, como una entrada en ese mundo en que la niñez empieza a convertirse en un recuerdo. Como el supuesto autor de *Corazón*, *Diario de un niño*, me alejo de la infancia evocada, supuesta, invocada, lleno de contricción:

A Garrón fue el último a quien abracé, ya en la calle, y tuve que sofocar un sollozo contra mi pecho; él me besó en la frente. Después corrí hacia mi padre y mi madre, que me esperaban. Mi padre me preguntó si me había despedido de todos. Respondí afirmativamente.

—Si hay alguno con el cual no te hayas portado bien en cualquier ocasión, ve a buscarle y a pedirle que te perdone. ¿Hay alguien?

—Nadie, ninguno —contesté.

—Bueno, entonces vamos —y añadió mi padre con voz conmovida, mirando por última vez la escuela—: ¡ Adiós!

Y repitió mi madre:

—¡ Adiós!

Y yo..., yo no puede decir nada.

A esa ley que exige de todos el retorno a la niñez sólo escapa el niño terrible, a tal grado, que es justamente esta ausencia de infancia, en la perspectiva de los años, la que define al niño terrible. La infancia de Rimbaud es el equivalente de la vida, pero, claro..., esto ya sería el tema de otro ensayo.

La fuga de Nicanor

Farsa para niños

Por Jorge IBARGÜENGOITIA

Personajes: { NICANOR.
PÉREZ OSO.
CUATRO HABITANTES DE TULUM.
EL MAGO FILOMENO ARIPIA.

La acción se desarrolla en el espacio, en la isla de Tulum y en la ciudad de México. Época actual.

PRÓLOGO

Se oscurece la sala y se ilumina el telón, que no se levanta. Aparece Nicanor vestido de aviador.

NICANOR: Querido público: yo soy Nicanor Arredondo, para servir a ustedes. Soy aviador, y además el encargado de traer animales para el Zoológico de Chapultepec. También sé hacer paletas heladas, caramelos y bicicletas. En este momento me siento muy cansado, porque acabo de llegar a México después de un viaje muy largo. Venía yo de África en mi avión, con un amigo a quien quiero mucho y que se llama Pérez Oso, y es un oso, cuando me sucedió la aventura que verán ustedes dentro de un momento.

Sale.

Se oye el ruido de un avión o una música que lo imite, o ambas cosas, no muy alto, sino de manera que puedan oírse las voces.

SE ABRE EL TELÓN

El ciclorama representa un cielo azul, despejado. Suspenso del telar está el avión de Nicanor, que es de dos plazas; la primera ocupada por Nicanor, que lo maneja, y la segunda por Pérez Oso, que por supuesto es un oso, con lentes de aviador. El avión se balancea sobre su eje, lentamente, figurando un vuelo muy seguro.

NICANOR (*Volviéndose hacia Pérez Oso y señalando hacia abajo*): Mira, Pérez Oso, venimos volando sobre el mar.¹

PÉREZ OSO (*Palmeando*): ¡Bravo, las olas! (*Mira hacia abajo, haciendo visera con sus garras*) Mira, Nicanor, una ballena.

NICANOR: ¡Es enorme! Mira unas toninas.

PÉREZ OSO: ¡Qué bonito es viajar en avión!

NICANOR: ¡Y qué cómodo!

PÉREZ OSO: ¡Y qué rápido!

Cambia el sonido del motor, que falla de la manera más graciosa posible. Los dos pasajeros se miran aterrados.

PÉREZ OSO: ¿Qué pasa?

NICANOR: Está fallando el motor.

PÉREZ OSO: ¿Qué tiene?

NICANOR: No sé, tendría que revisarlo, y ahora no puedo.

El motor falla otra vez, y el avión pierde altura.

NICANOR: Pérez Oso, ¿sabes nadar?

PÉREZ OSO: Muy bien, ¿por qué?

NICANOR: Porque vamos a caer en el agua.

PÉREZ OSO: Nos come una ballena. Yo no quiero acabar en la panza de una ballena.

NICANOR: Ni yo.

El motor falla otra vez. Nicanor mueve la palanca con desesperación. Pérez Oso mira hacia el frente de pie sobre su asiento.

PÉREZ OSO: ¡Mira, Nicanor! ¡Una isla!

NICANOR: ¡Es verdad!

PÉREZ OSO: ¿Podrás llegar a ella?

NICANOR: Haré lo posible.

PÉREZ OSO: Yo no quiero acabar en la panza de una ballena. (*Se seca una lágrima*)

NICANOR: Yo tampoco. (*Mueve la palanca con desesperación*)

Sale el avión fallando terriblemente.

OSCURO

Al iluminarse el escenario, éste representa un claro en la selva tropical. Los habitantes de Tulum juegan canasta en actitudes de indolencia procaz. Bostezan con frecuencia.

PRIMER HABITANTE (*Lento*): Este juego de canasta es muy peliagudo. (*Descarta*)

SEGUNDO HABITANTE: ¿Voy yo? (*Bosteza*)

TERCER HABITANTE: Sí, tú vas. (*Bosteza*)

SEGUNDO HABITANTE: ¿Qué será bueno hacer? (*Se rasca una oreja*)

CUARTO HABITANTE: Voy a dormir un rato mientras piensas. (*Se duerme*)

PRIMER HABITANTE: ¡Ay, qué vida ésta, aquí no hay nada que hacer, qué bonito! (*Arranca un plátano de un árbol y va a quitarle la cáscara, cuando cambia de opinión y lo tira con movimientos lánguidos*) ¡Ay, qué flojera pelarlo! (*Se queda dormido*)

El segundo y el tercer habitantes caen de bruces sobre el juego, profundamente dormidos. Se oye a lo lejos el zumbido del avión de Nicanor que falla.

PRIMER HABITANTE: ¿Qué ruido es ése?

SEGUNDO HABITANTE: ¿Quién sabe?

TERCER HABITANTE: ¿Volteamos para arriba?

CUARTO HABITANTE: ¡Ay, no, qué flojera!

El ruido aumenta hasta hacerse estruendoso.

PRIMER HABITANTE (*A tercer habitante*): Voltea tú.

TERCER HABITANTE: ¿Por qué no tú?

PRIMER HABITANTE: Porque yo soy el mayor.

SEGUNDO HABITANTE: (*A tercer habitante*) ¿No te da curiosidad saber qué es lo que está haciendo ese ruidazo?

TERCER HABITANTE: No tanta.

CUARTO HABITANTE: ¡Voltea, no seas egoísta!

TERCER HABITANTE (*Por fin mira hacia arriba*): Miren, un avión.

Todos miran.

PRIMER HABITANTE: ¡Se va cayendo!

Se ponen de pie, mirando hacia lo alto, y sus miradas siguen la trayectoria del avión que cae. El sonido se transforma, de un motor fallando, en el de un avión que entra en picada, y termina con el de una piedrita que cae al agua. Los habitantes de Tulum se miran unos a otros.

PRIMER HABITANTE: ¡Se acabó!

Todos se encojen de hombros. El tercer habitante mira hacia arriba otra vez.

TERCER HABITANTE: Miren, dos puntitos.

Todos miran hacia arriba.

PRIMER HABITANTE: Son dos pelotas de pin-pon.

SEGUNDO HABITANTE: Son dos globos.

TERCER HABITANTE: Son los calzones de mi tío Jacinto.

CUARTO HABITANTE: Son las sombrillas de mi tía Chona.

TERCER HABITANTE: Nada de eso, son un hombre... y un oso.

Nicanor y Pérez Oso descienden elegantemente en sendos paracaídas en el centro del escenario. Los habitantes de Tulum aplauden.

¹ De ser posible, conviene que el público vea el mar, la ballena y las toninas.

NICANOR y PÉREZ Oso: ¡Gracias, pueblo, muchas gracias!

Nicanor y Pérez Oso se quitan los paracaídas.

NICANOR: ¿Cómo se llama esta isla?

TODOS LOS HABITANTES: Tulum.

NICANOR: ¿Y ustedes, cómo se llaman?

TODOS LOS HABITANTES: Tulum.

NICANOR: Mucho gusto de conocerlos. (*Les estrecha las manos*) Éste es mi amigo Pérez Oso.

Pérez Oso estrecha las manos de los habitantes de Tulum, que se las ofrecen con cierta desconfianza.

NICANOR: ¿Quiéren decirme qué tan lejos estamos de México?

PRIMER HABITANTE: Ni sabemos.

SEGUNDO HABITANTE: Nunca hemos ido.

TERCER HABITANTE: ¿Para qué?

NICANOR: ¿A dónde han ido entonces? ¿A Cuba? ¿A Canadá? ¿A Estados Unidos?

CUARTO HABITANTE: A ninguna parte.

TERCER HABITANTE: ¿Para qué?

NICANOR: Para conocer.

PRIMER HABITANTE: Aquí ha de ser mejor. No hay ruidos. Se puede dormir muy bien. (*Bosteza*)

SEGUNDO HABITANTE: Todos jugamos muy bien canasta.

TERCER HABITANTE: Cuando sentimos hambre, nos comemos un plátano.

CUARTO HABITANTE: Los cocos no me gustan porque tienen la cáscara muy dura.

PRIMER HABITANTE: Pero vamos a sentarnos, porque ya me estoy cansando.

Todos se sientan.

NICANOR: Miren, muchachos, yo necesito llegar a México pronto, porque le avisé a mis papás que hoy llegaba, y si me tardo van a estar con pendiente; así que háganme favor de prestarme una lancha para que mi amigo y yo nos vayamos remando y lleguemos pronto a nuestra casa.

PRIMER HABITANTE: Aquí no prestamos nada.

NICANOR: Bueno, alquílenmela, entonces. ¿Cuánto dinero quieren? (*Saca una cartera*)

SEGUNDO HABITANTE: ¿Para qué queremos el dinero, si aquí no hay nada qué comprar?

NICANOR: Déjenme pagárselas con trabajo.

PRIMER HABITANTE: Pero si aquí no hay nada qué hacer, hombre, ¿en qué vas a trabajar?

NICANOR: Yo sé hacer muchas cosas.

TERCER HABITANTE: ¿Sabes jugar canasta?

NICANOR: No. ¿Tú sabes, Pérez?

PÉREZ Oso: Tampoco.

CUARTO HABITANTE: Es lo único que se hace aquí, y no lo saben hacer.

SEGUNDO HABITANTE: A mí se me hace que van a tener que quedarse a vivir aquí.

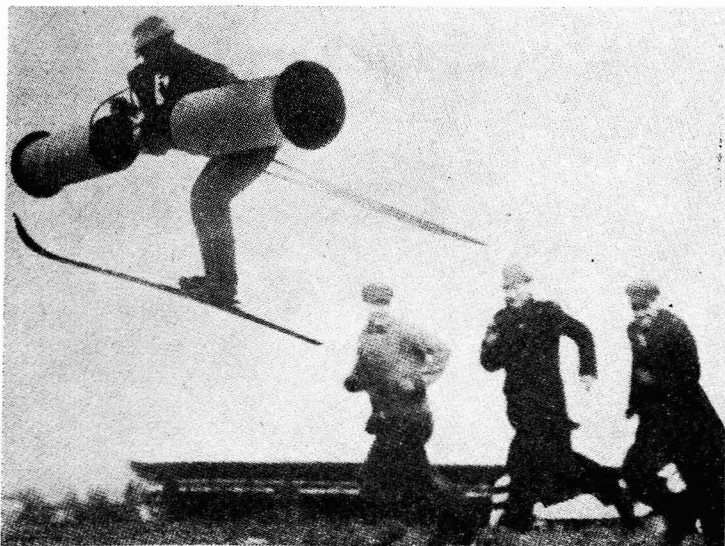
CUARTO HABITANTE: Es muy bonito, juegas canasta, duermes, comes, juegas canasta, duermes, comes, y así se pasa la vida.

NICANOR: Pero yo no quiero jugar canasta.

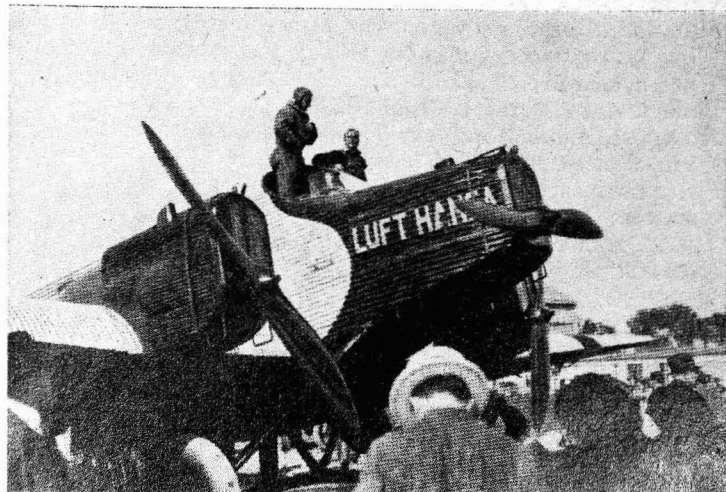
PÉREZ Oso: Ni yo.

NICANOR: Yo quiero llegar a México.

PÉREZ Oso: Yo también.



El intento de huida



Nicanor y Pérez Oso en su avión

NICANOR (*Poniéndose de pie*): ¿Ustedes saben lo que es un caramelo?

PRIMER HABITANTE: No.

TERCER HABITANTE: ¿Qué es?

NICANOR (*Sacando un paquete del bolsillo, y mostrándoles un caramelo*): Esto es un caramelo.

TERCER HABITANTE: ¿Para qué sirve?

NICANOR: Para chuparlo.

Les ofrece, y luego les enseña a ponérselo en la boca y chuparlo. Los habitantes de Tulum chupan ruidosamente, y se miran entre sí con expresiones de aprobación.

PRIMER HABITANTE: ¡Es dulce!

SEGUNDO HABITANTE: ¡Y sabe a yerbabuena!

TERCER HABITANTE: ¡Es riquísimo!

PRIMER HABITANTE: ¡Dame más!

Todos hacen signos de querer más.

NICANOR: Yo los sé hacer de todos los sabores. Les enseñaré, y ustedes, en cambio, me prestarán una lancha para ir a México.

PRIMER HABITANTE: No es bastante.

SEGUNDO HABITANTE: Queremos más.

TERCER HABITANTE: Enséñanos otra cosa.

CUARTO HABITANTE: Tu amigo, ¿qué sabe hacer?

NICANOR: Mi amigo es un artista, señores. Sabe cantar.

PRIMER HABITANTE: Pero aquí no nos gusta la música.

NICANOR: Es que nunca han oído a Pérez Oso. Pérez, canta una canción.

PÉREZ Oso: No. Me da pena.

NICANOR (*Obligando al oso a ponerse de pie y a ocupar un lugar prominente*): Ándale, para que nos presten su lancha.

PÉREZ Oso: No quiero.

NICANOR: ¿No quieres llegar a México?

PÉREZ Oso: Sí.

NICANOR: Entonces, canta.

PÉREZ Oso (*Con mucha vergüenza se dispone a complacer a su amigo, y abre el hocico, pero cambia de opinión, y se vuelve a Nicanor con expresión suplicante*)

NICANOR (*Severo*): ¡Canta!

PÉREZ Oso (*Canta en italiano FUNI CULI FUNI CULA*)

Los habitantes de Tulum, después de unos momentos de escepticismo, terminan por entusiasmarse.

TODOS LOS HABITANTES (*Bravos, aplausos, encores, ad libitum*)

NICANOR: Pérez Oso, baila.

PÉREZ Oso: Nooooooooo.

NICANOR: Si no, no llegamos a México: ¡baila!

Pérez Oso baila un mambo como lo hacía Tongolele en los buenos tiempos.

Aplauso delirante de los habitantes de Tulum.

NICANOR: ¿Están satisfechos? ¿Nos darán la lancha?

Hay un momento de silencio.

PRIMER HABITANTE: No, queremos más.

SEGUNDO HABITANTE: Queremos más caramelos.

TERCER HABITANTE: Queremos que baile más.

CUARTO HABITANTE: Queremos que cante más.

NICANOR: Bueno, ¿si les enseño otra cosa que les guste más que los caramelos y más que el baile y el canto de Pérez Oso, nos ayudarán?

PRIMER HABITANTE: Enséñanosla.

NICANOR (*Sacando del bolsillo una paleta helada*): Esto que ven aquí es una paleta helada.

SEGUNDO HABITANTE: ¿Para qué sirve?

NICANOR: Para chuparla.

TERCER HABITANTE: ¿Y a qué sabe?

NICANOR: A paleta helada.

Les reparte las paletas y les enseña a quitarles la envoltura y a chuparlas.

PRIMER HABITANTE: ¡Es de chocolate!

SEGUNDO HABITANTE: ¡Es de vainilla!

TERCER HABITANTE: ¡Es de fresa!

CUARTO HABITANTE: ¡Es de nuez!

NICANOR: ¿Les gustó?

PRIMER HABITANTE: ¡Mucho!

SEGUNDO HABITANTE: ¡Quiero otra!

TERCER HABITANTE: ¡Y yo también!

CUARTO HABITANTE: ¡Yo quiero dos más!

PRIMER HABITANTE: Danos más.

NICANOR: Ya no tengo.

SEGUNDO HABITANTE: Danos más caramelos.

NICANOR: Tampoco tengo.

TERCER HABITANTE: Entonces, que cante Pérez Oso.

NICANOR: Un momento. Yo puedo enseñarles cómo se hacen los caramelos, y puedo enseñarles cómo se hacen las paletas, y Pérez Oso puede cantar otra canción, pero quiero ver antes la lancha.

Los cuatro habitantes de Tulum se ponen de pie.

PRIMER HABITANTE: Muy bien. Trato hecho.

Nicanor y el primer habitante se estrechan las manos para sellar el pacto.

PRIMER HABITANTE: Prepárate a fabricar las paletas y los caramelos, que ahora volvemos con la lancha.

NICANOR: Tráiganme un bote y una olla, entonces.

PRIMER HABITANTE: Ahora volvemos.

Salen los cuatro habitantes de Tulum, aconsejándose. Nicanor y Pérez Oso se sientan uno al lado del otro, dando la espalda a un gran árbol, y el frente al público.

NICANOR: ¡Por fin podremos seguir nuestro viaje!

PÉREZ OSO: Tendremos que remar mucho tiempo.

NICANOR: Más vale remar que quedarnos a vivir aquí. Verás qué bonito es México. Te gustará.

Aparecen subrepticamente los habitantes de Tulum a espaldas de los viajeros, llevando garrotes y cadenas, y se acercan sigilosamente a ellos durante los siguientes parlamentos.

PÉREZ OSO: ¿Hay gentes?

NICANOR: Cinco millones.

PÉREZ OSO: ¿Y casas?

NICANOR: Medio millón.

PÉREZ OSO: ¿Y coches?

NICANOR: Trecientos mil.

PÉREZ OSO: ¡Cuántos!

Dos de los habitantes de Tulum dan sendos garrotazos en la cabeza de los viajeros, que caen desmayados, y los otros dos los encadenan al árbol.

PRIMER HABITANTE (*Lleno de entusiasmo*): ¡Buen trabajo!

SEGUNDO HABITANTE: ¡Viva! ¡Son nuestros prisioneros!

Se abrazan unos a otros jubilosamente, y luego, tomados de la mano, ejecutan un baile triunfal. Nicanor y Pérez Oso despiertan y se dan cuenta de que están encadenados. Se tientan la cabeza dolorida. Los habitantes de Tulum se vuelven a ellos y se burlan.

PRIMER HABITANTE: ¿Ustedes creen que tenemos lanchas? Nunca hemos visto una.

SEGUNDO HABITANTE: ¿Ustedes creen que queremos aprender a hacer paletas? Nada de eso. Habría que trabajar.

TERCER HABITANTE: ¿Ustedes creen que queremos aprender a hacer caramelos? ¡Qué flojera!

CUARTO HABITANTE: ¿Ustedes creen que queremos oír cantar al oso? Pues no es verdad, ¡queremos dormir la siesta!

NICANOR (*Triste, a Pérez Oso*): ¡Ay, Pérez Oso, somos unos tontos, nos hemos dejado engañar!

PRIMER HABITANTE: Como son nuestros prisioneros, harán lo que queramos.

SEGUNDO HABITANTE: ¡Y queremos paletas!

TERCER HABITANTE: ¡Y caramelos!

CUARTO HABITANTE: ¡Así que a trabajar!

PRIMER HABITANTE: Mientras tanto, nosotros dormiremos la siesta.

Bailan otra vez jubilosamente, mientras Nicanor y Pérez Oso, con mucha tristeza se palpan sus cabezas doloridas.

OSCURO O INTERMEDIO

Al iluminarse el escenario nuevamente, Nicanor hace paletas heladas en un bote de nevero y Pérez Oso, caramelos en un caso de cobre. El trabajo es bastante arduo, y se secan con frecuencia el sudor que amenaza escurrirles por las narices. Los ronquidos de los habitantes de Tulum son claramente audibles fuera de escena.

PÉREZ OSO: ¡Qué trabajo cuesta hacer caramelos, Nicanor!

NICANOR: ¡Y paletas, Pérez Oso!

PÉREZ OSO: ¿Sabes lo que más me molesta? Que ni siquiera van a darnos las gracias.

NICANOR: Y pensar que pasarán los años y nos haremos viejitos, encadenados a este árbol, tú haciendo caramelos y yo paletas!

PÉREZ OSO: ¡Para que se las coman esos marranos!

NICANOR: ¡Qué tristeza!

Pasa un momento.

PÉREZ OSO: Oye, Nicanor, ¿te has dado cuenta de que yo soy muy fuerte?

NICANOR (*Distraído*): Todos los osos son muy fuertes.

PÉREZ OSO: Tan fuerte que puedo llegar a romper estas cadenas si me empeño.

NICANOR (*Interesado*): ¿Por qué no te empeñas?

Pérez Oso se pone de pie, se escupe las palmas de sus garras, las frota una contra otra, toma la cadena con ambas garras, apoya las patas traseras contra el tronco y tira haciendo un gran esfuerzo.

NICANOR (*Entusiasmado*): ¡Tú le das! ¡tú le das! ¡tú le das!

Pérez Oso deja de tirar, agotado.

PÉREZ OSO: No soy tan fuerte como creía.

NICANOR: No te des por vencido, intenta otra vez.

Pérez Oso hace un segundo intento infructuoso, vuelve a descansar más deprimido que nunca.

PÉREZ OSO: Esta cadena es muy fuerte.

NICANOR: No te desanimes, Pérez Oso, yo te ayudaré. (*Se dispone a tirar por su parte*) ¡A la una! ¡A las dos!... ¡A las tres!



Los habitantes de Tulum



Otro aspecto de los habitantes de Tulum

Ambos tiran. Un eslabón se abre con gran facilidad.

NICANOR: ¡Viva! ¡Estamos salvados!

PÉREZ OSO: ¡Somos libres!

NICANOR: ¡No tendremos que hacer más paletas!

PÉREZ OSO: ¡Ni caramelos!

Se abrazan y bailan una polca por todo el escenario. Se detienen bruscamente, y escuchan. Aparte de los ronquidos se perciben pasos lentos dados con zapatos que rechinan infernalmente.

NICANOR: ¡Que nadie sepa que rompimos la cadena, vuelve a tu lugar!

Ambos regresan a sus lugares y trabajan en sus tareas. Entra el mago Filomeno Aripa con chistera, levita, calzones moteados, zapatos enormes con polainas, y barba hasta los tobillos.

MAGO: Buenas tardes, niñitos. Je, je, je.

PÉREZ OSO: No somos niñitos, yo soy oso, y aquí mi compañero es un hombre crecido.

MAGO: Yo tengo docientos cincuenta años, ja, ja, ja, y ustedes son unos niñitos, jo, jo, jo. ¿Qué están haciendo?

NICANOR: Paletas heladas.

PÉREZ OSO: Y yo, caramelos.

MAGO: ¿A ver? Denme una probadita.

Le dan una paleta y un caramelo, que él sostiene en cada mano, y los observa uno después de la otra.

MAGO: ¿Para qué sirven?

NICANOR: Para chupar.

El mago chupa la paleta, chasquea los labios como catador, y su rostro se ilumina.

MAGO: ¡Magnífico! ¡Riquísimo! ¡Estupendo!

Hace lo mismo con el caramelo, con igual resultado.

MAGO: ¡Excelente! ¡Delicioso! ¡Suculento!

Enguete paleta y caramelo con velocidad espantosa. Patea en el piso como niño malcriado.

MAGO: ¡Quiero más!

Trata de tomar una paleta, pero Nicanor le da un manazo.

NICANOR: No hay más.

Trata de tomar un caramelo, pero Pérez Oso se sienta sobre el caso para impedirselo.

PÉREZ OSO: No hay más.

El mago Filomeno Aripa se pasea desesperado.

MAGO: Soy un hombre poderosísimo, ¿nunca han oído hablar de mí, Filomeno Aripa?

Nicanor y Pérez Oso mueven la cabeza negativamente.

MAGO (Taimado): Yo sé hacer todas las suertes, todas las magias, yo tengo poderes.

Nicanor y Pérez Oso se encogen de hombros.

MAGO: Yo los puedo sacar de cualquier aprieto, yo sé todo lo que hay que saber en el mundo.

NICANOR: Haz tus paletas.

PÉREZ OSO: Y tus caramelos.

MAGO: Eso no lo sé. Sé todo lo que hay que saber en el mundo, menos paletas y caramelos. Je, je, je, jo, jo, jo, ja, ja, ja.

NICANOR: ¿Sabes hacer una lancha?

MAGO: ¡Tampoco! Ju, ju, ju.

NICANOR: ¿Puedes sacarnos de esta isla?

MAGO: ¡Claro!

NICANOR: ¿Puedes hacernos llegar a México?

MAGO: ¡Claro!

NICANOR: ¿De qué manera?

MAGO: Puedo hacerte volar.

NICANOR: Hazme volar.

MAGO: ¿Me das las paletas?

NICANOR: Con todo gusto.

MAGO: ¿Y tú, los caramelos?

PÉREZ OSO: Encantado de la vida.

MAGO: Bien, niñitos, muy bien contestado. Miren, estos pelos de mis barbas son muy milagrosos, les voy a dar tres, pídanles lo que quieran, y se les concederá.

Se arranca tres pelos de la barba, con bastante dolor, y se los entrega a Nicanor, que los toma con un poco de asco.

MAGO: Y ahora, mis paletas. (Toma las paletas. Va a Pérez Oso) Mis caramelos. (Los toma, y se retira a un rincón de la escena, en donde empieza a saborear los manjares, cómodamente sentado) Sólo tienes que decir: "Pelito, pelito, crac-crak-crak, hazme este favor, pum-pum-pum."

NICANOR y PÉREZ OSO: (Contemplando el primer pelo con mucha devoción) Pelito, pelito, crac-crak-crak, haznos volar, pum-pum-pum.

Ambos quedan iluminados con una luz celestial. Se miran asombrados un momento.

NICANOR (A Filomeno): ¿Y ahora, qué?

MAGO (Chupando una paleta): Es cosa de tomar vuelo y mover las alas.

Ambos viajeros van a un extremo del escenario y echan a correr moviendo los brazos.

MAGO: ¡Levanten los pies!

Nicanor y Pérez Oso levantan los pies y aterrizan de narices en el otro extremo del escenario.

MAGO: Ja, ja, ja, ja, ja, ja, ja...

NICANOR: Ay, ay, ay, ay...

PÉREZ OSO: Oy, oy, oy, oy...

Filomeno Aripa se come un caramelo, y luego una paleta.

MAGO: Prueben unas escobas.

NICANOR: ¿Unas escobas?

MAGO: Las brujas vuelan en escoba, tonto, ¿nunca has leído cuentos de hadas?

NICANOR: ¡Es verdad!

PÉREZ OSO: Nicanor, éste es un juego completamente estúpido, vamos a quitarle las paletas y los caramelos, antes de que se los acabe.

NICANOR: Espera, mejor vamos a hacer otro intento, al fin nos quedan dos pelos. (Saca otro pelo)

NICANOR y PÉREZ OSO (Con mucha devoción otra vez): Pelito, pelito, crac-crak-crak, danos unas escobas, pum-pum-pum.

Bajan del cielo un par de escobas.

NICANOR: ¡Milagro! ¡Milagro!

Toman una escoba cada uno.

MAGO (Comiendo paletas a granel y arrojando los palitos): Monten en ellas, y a volar.

Nicanor y Pérez Oso montan en las escobas.

MAGO: Tomen vuelo...

Nicanor y Pérez Oso echan a correr.

MAGO: ...levanten los pies...

Nicanor y Pérez Oso levantan los pies con el mismo resultado que la vez anterior.

MAGO: Je, je, je, je, je, je, je...

NICANOR: Ay, ay, ay, ay...

PÉREZ OSO: Oy, oy, oy, oy...

Filomeno Aripa chupa caramelos plácidamente, y ríe, mientras los otros, en mudo acuerdo, se levantan y van hacia él con las peores intenciones. Filomeno cambia de expresión y los mira preocupado.

MAGO: ¿Qué quieren?

NICANOR: Mis paletas.

PÉREZ OSO: Mis caramelos.

MAGO: Un momento, son mis paletas y mis caramelos. Se los cambié por tres pelos de mi barba, ¿ya no se acuerdan?

NICANOR: Sí, pero tus magias no sirven.

PÉREZ OSO: Eres un tramposo.

MAGO: Un momento, niñitos: si mis pelos no sirven, no es por culpa mía, sino de ustedes: lo que les falta es confianza. Hagan otra prueba, pidan un pájaro grandote, que los lleve en su lomo a México.

NICANOR: ¿Un pájaro?

PÉREZ OSO: ¿Que pueda con nosotros dos?

NICANOR: ¡Es imposible!

MAGO: Para la magia nada es imposible: tengan confianza. Si no aparece un pájaro que pueda llevarlos a los dos, les devuelvo sus paletas y sus caramelos, y les doy además permiso de que me arranquen todas mis barbas.

NICANOR: ¿Qué te parece, Pérez Oso?

PÉREZ OSO: Yo digo que con este viejo no hay que tratar.

NICANOR: Vamos a tratar por última vez; si falla, le quitamos la mercancía.

PÉREZ OSO: Ya casi se acabó las paletas.

NICANOR: ¡Por última vez, Pérez Oso!

PÉREZ OSO: Bueno, pues.

NICANOR y PÉREZ OSO: Pelito, pelito, crac-crac-crac...

MAGO: Recuerden: con mucha confianza.

NICANOR y PÉREZ OSO (*Cerrando los ojos*): Pelito, pelito, crac-crac-crac, danos un pajarote, pum-pum-pum.

Hay una explosión de magnesio, relámpagos, etc., etc. Filomeno Aripa desaparece con caramelos, paletas, bote y cazo. Sólo queda su risa.

MAGO: Jo, jo, jo, jo, jo, jo, inocentes palomitas, que se dejaron engañar, ju, ju, ju, ju, ju... (*La risa se va alejando, hasta desaparecer*)

NICANOR: ¡Somos unos imbéciles, Pérez Oso!

PÉREZ OSO: ¡No dejó ni la olla!

NICANOR: ¡Ni el bote!

Se sientan a llorar amargamente.

PÉREZ OSO: ¡Ay, qué tristeza!

NICANOR: ¡Ay, qué dolor!

PÉREZ OSO: ¡Ay, qué paliza nos van a dar!

Nicanor se da un golpe en la frente, como quien ha tenido una idea. Pérez Oso lo mira esperanzado.

NICANOR (*Sentencioso*): Si no podemos hacer nada con la magia del mago Filomeno Aripa, ¿sabes qué podemos hacer?

PÉREZ OSO: ¿Qué cosa?

NICANOR: Hacer algo con nuestras propias manos.

PÉREZ OSO: ¿Pero qué podemos hacer con nuestras propias manos? ¿Nadar? Yo no quiero que me coma la ballena.

NICANOR: Pero yo tengo manos y tengo cabeza. (*Se toca la frente*) Yo sé fabricar muchas cosas, Pérez Oso, no sólo paletas y caramelos. ¿Sabes andar en bicicleta?

PÉREZ OSO: Es todo lo que hace falta. Si despiertan los flojos ésos, duérmelos otra vez. (*Sale*)

Pérez Oso se sienta a esperar, con una garra en las quijadas y cruzando las patas traseras.

Entran los habitantes de Tulum.

PRIMER HABITANTE: Queremos paletas.

SEGUNDO HABITANTE: Y caramelos.

TERCER HABITANTE: ¡Pronto!

CUARTO HABITANTE: ¡Esclavos!

PRIMER HABITANTE: ¿Dónde está el otro?

SEGUNDO HABITANTE: ¿Dónde están las paletas?

TERCER HABITANTE: ¿Dónde están los caramelos?

CUARTO HABITANTE: ¡Contesta!

Por toda contestación, Pérez Oso canta CLAVELITOS PARA LOS CHURUMBELES, y baila muy a la española. Cuando termina, los habitantes de Tulum aplauden calurosamente. Pérez Oso agradece con una reverencia.

PRIMER HABITANTE: ¿Dónde están las paletas?

SEGUNDO HABITANTE: ¿Dónde están los caramelos?

TERCER HABITANTE: ¿Dónde está el otro?

CUARTO HABITANTE: ¡Contesta!

Por toda contestación, Pérez Oso adopta la actitud de un prestidigitador a punto de iniciar su acto. Fondo musical: SOBRE LAS OLAS. Pérez Oso hace todas las suertes de que sea capaz el actor que lo interprete. Los habitantes de Tulum empiezan muy interesados en la prestidigitación, pero van divagando hasta quedar profundamente dormidos. Pérez Oso termina su acto. No se oye más que los ronquidos de los habitantes de Tulum. Entra Nicanor llevando dos aparatos extraños que ha construido: consisten en un par de enormes alas provistas de un sillín de bicicleta, de unos pedales que las hacen agitarse al girar y de un manubrio que conecta con un timón.

Con gran sigilo los viajeros montan en las bicicletas aéreas, deteniéndose de vez en cuando, porque los habitantes de Tulum hacen movimientos como de quien va a despertar. Giran los pedales, se mueven las alas majestuosamente, y los viajeros, en sus aparatos, salen de escena elevándose en los aires.

No se oyen más que los ronquidos de los habitantes de Tulum. Por fin, despiertan.

PRIMER HABITANTE: ¡Quiero paletas!

SEGUNDO HABITANTE: ¡Y yo, caramelos!

TERCER HABITANTE (*Mirando a su alrededor*): ¡Se han ido!

CUARTO HABITANTE (*Idem*): ¿A dónde?

PRIMER HABITANTE: ¿Qué hacemos?

SEGUNDO HABITANTE: Dormir la siesta.

Los habitantes de Tulum vuelven a quedar profundamente dormidos y roncando.

OSCURO INSTANTÁNEO

Al iluminarse el escenario, el ciclorama representa un cielo despejado. Las dos bicicletas aéreas navegan con vientos favorables.

PÉREZ OSO: ¡Qué bonito es viajar en bicicleta aérea!

NICANOR: Mira, Pérez Oso, esa ciudad es Veracruz, ése es el faro, ésa es la Isla de Sacrificios.

PÉREZ OSO: ¡Qué suave!

Pasa un momento.

NICANOR: Mira, Pérez Oso, aquella montaña es el pico de Orizaba.

PÉREZ OSO: ¡Qué alta!

Pasa un momento.

NICANOR: Mira, Pérez Oso, aquellas dos montañas son el Ixtla y el Popo. Aquella ciudad es México.

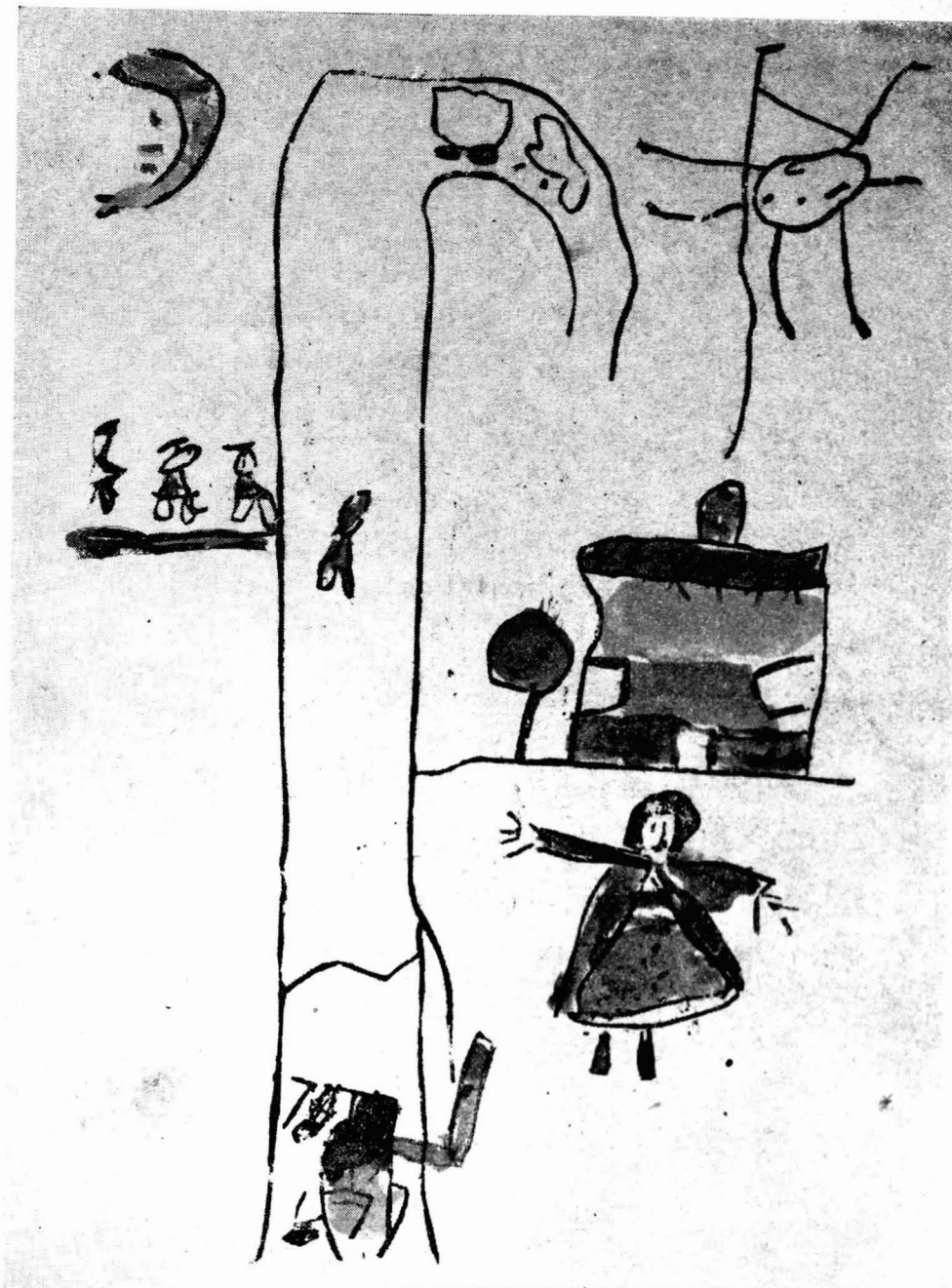
PÉREZ OSO: ¡Qué grande!

NICANOR: Ahora estamos volando sobre la Catedral, y el Palacio Nacional. Ahora sobre la Torre Latinoamericana y el Palacio de Bellas Artes. Éste es el Caballito, y esa calle es la Reforma, aquél es el Monumento de la Revolución... y esa cosa chiquita que ves allí es la azotea de mi casa, vamos a bajar.

Las bicicletas descienden y se posan en el piso del escenario. Entran los familiares de Nicanor, con pañuelos. Abrazos y bienvenidas a ambos viajeros, ad libitum. Baile regocijado.

TELÓN

Jardín de niños*



El susto

Texto: Rosario Molina M.
Dibujo: Ernesto Oliveros M.

Un día
mi mamá me mandó
a hacer un vestido
a casa de mi abuelita.
Yo iba
a medírmelo.
Y al pasar la calle
venía un coche
y unos señores
me dijeron que pasara
que no venía
ningún coche.

Y me pasé . . .
Y el coche ya venía
juntito de mí
y por poco me aplasta.
Mi mamá,
que me estaba viendo
de lejos,
me gritó:
—¡Apúrate!
que ahí viene un coche.

* Textos y dibujos de alumnos de la Escuela Experimental Freinet, de San Andrés Tuxtla, Veracruz, dirigida por el profesor Patricio Redondo.

La camioneta volteada

Texto y dibujo: Alfonso García Haro
Grabado: Héctor Marote Pereyra

El día 16 de diciembre, como a las 5 de la mañana, fuimos a Catemaco en bicicleta. Íbamos mis hermanos Felipe y Paulino, y Yeyo, el de la agencia de bicicletas, con su ayudante.

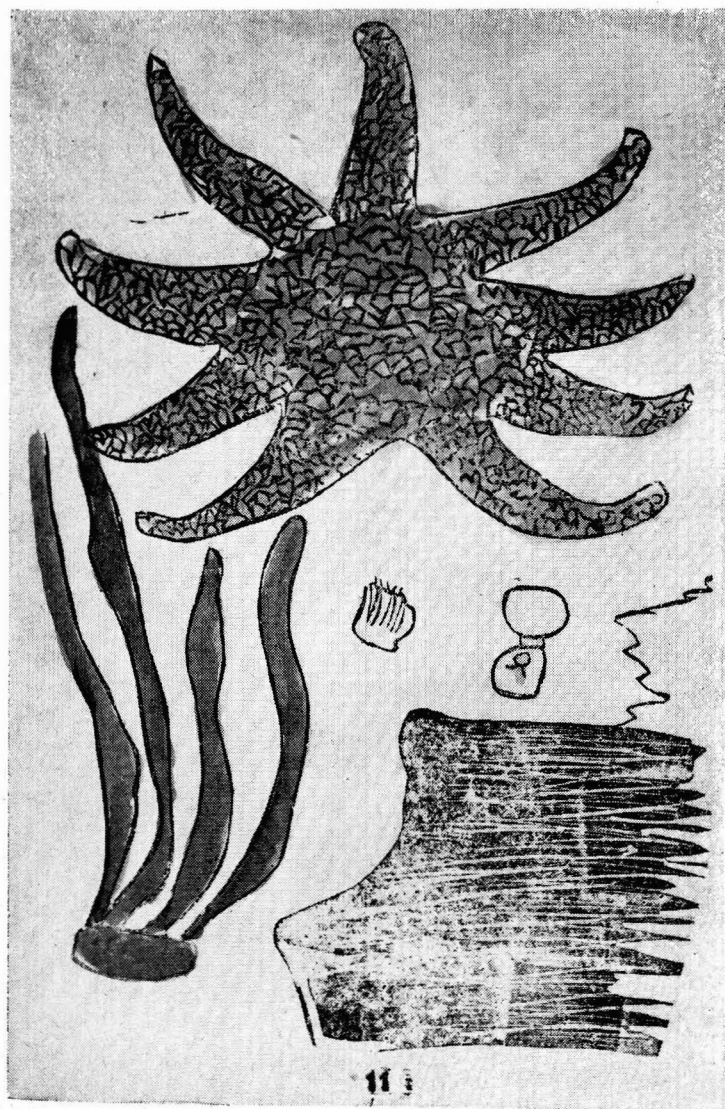
Paulino y Felipe se fueron en bicicleta; Yeyo, su ayudante y yo, en una motocicleta.

Cuando íbamos por el camino vimos una camioneta volteada: era la repartidora de Coca-Cola de Juan Díaz Covarrubias.

Adentro iban tres señores: no les pasó nada; ni al motor. Solamente se rompió el vidrio del parabrisas.

Cuando llegamos a Catemaco, fuimos a una agencia de bicicletas; platicamos un rato y nos regresamos.

Cuando llegamos, se lo conté todo a mi mamá.



La estrella de mar

Texto y dibujo: Javier A. Escalera

La estrella de mar es un animal que se encuentra a la profundidad de cinco o diez metros.

Tiene varios picos y muchas bolitas, es de color café, tiene un animal por debajo que se encuentra vivo.

Vi una en la casa del doctor Tom y me dijo que la encontró en Zapotitlán.

La encontró en el fondo de la caldera del barco y le quitó lo de adentro.

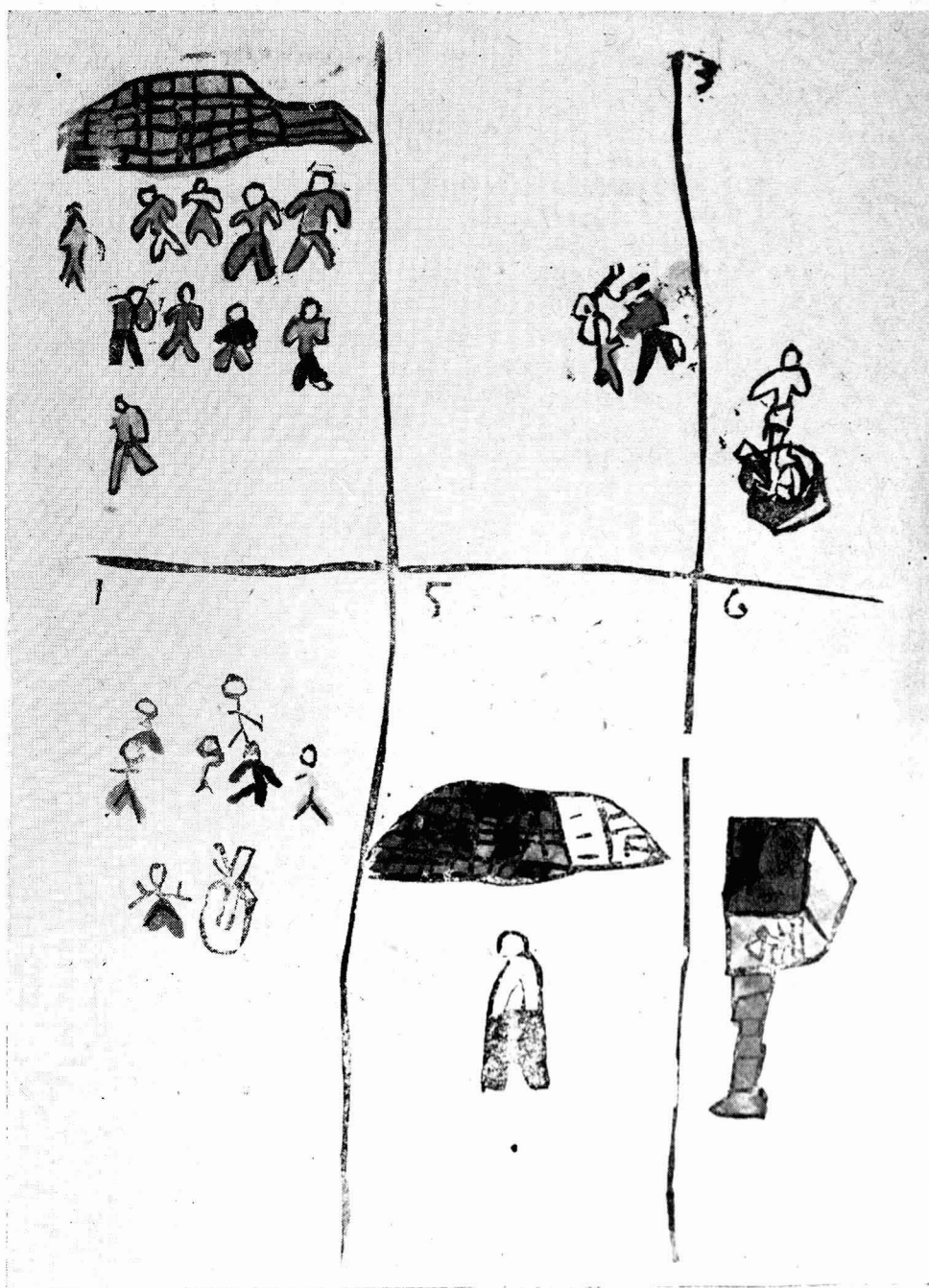
Son bonitas y de color bonito.

El pleito

Texto: Odonéis Martínez Andrade

Dibujo: Abdías Villegas Domínguez

El otro día,
fuiamos muchos niños
del salón
a la cueva del Diablo.
Nos encontramos
a unos chamacos
que se estaban peleando.
A uno lo tumbaron
en un charco.
Héctor fue
y los despartó.
Entonces a Héctor
le pegaron.
A nosotros nos dio
mucha risa
y le decíamos:
—¡Héctor no sirve!
Después
Héctor se fue a su casa
todo enojado
y su mamá
le puso *yodex*.



Cheto

Texto: Antonio Mérida Martínez

Nosotros estábamos
sentados
en la banqueta.
Yo iba a comprar dulces.
Un borracho
que se llama *Cheto*
iba pasando
y le dije:
—¿A que no me matas?
Y me dijo:
—¡Te voy a matar!
Y todos
salimos corriendo.
Y luego
fue a comprar
al puesto
de Alejandro Baxin.
Y la mamá de Alejandro
no le hizo caso,

y le dijo
que la iba a matar.
Y la señora
le tiró un jitomate
y él lo cachó.
Después
iba pasando Beatriz,
la profesora,
y la salió correteando.
Y luego
se venía cayendo
y le gritamos:
—Uhu, uhu, ese *Cheto*.
Luego nos encontramos
a Norma,
y nos venimos
a la escuela,

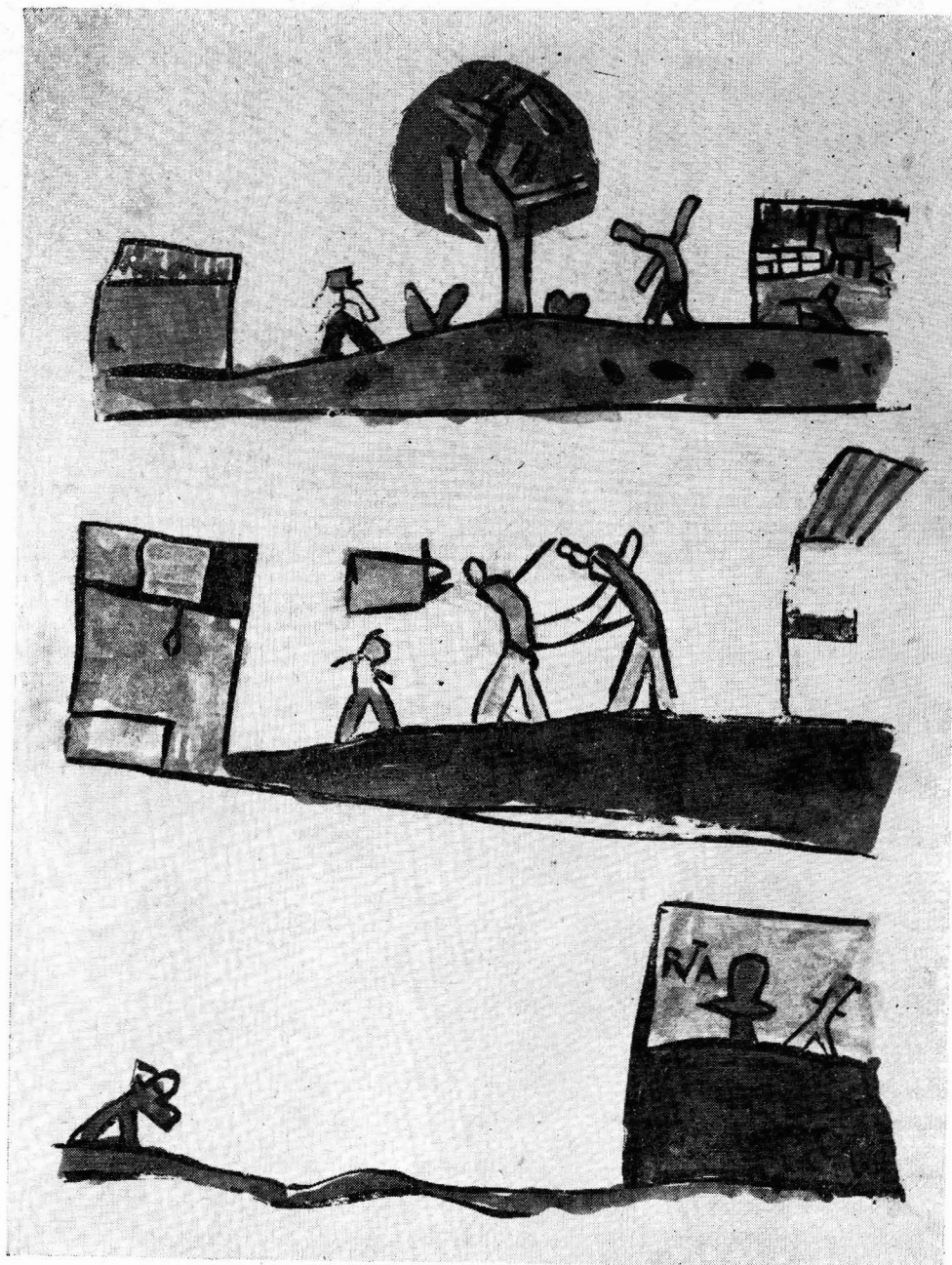
Por merito

Texto: Alfredo Villegas Perea

Dibujo: Héctor Ortiz Torres

Un día,
que venía a la escuela,
por las cantinas
del callejón
un borracho
por merito
me da un botellazo,
porque
se estaban peleando dos.

Yo salí corriendo
y cuando llegué
se lo conté
a mi mamá.
Y me dijo
que por qué
me iba por ahí.



El atropello

Texto: Carlos Cabada Escalera

Un día
por mi casa
pasó un camión de carga
y machucó
a una viejita
Yo la fui a ver.
Le pasó la rueda
por el cuello.

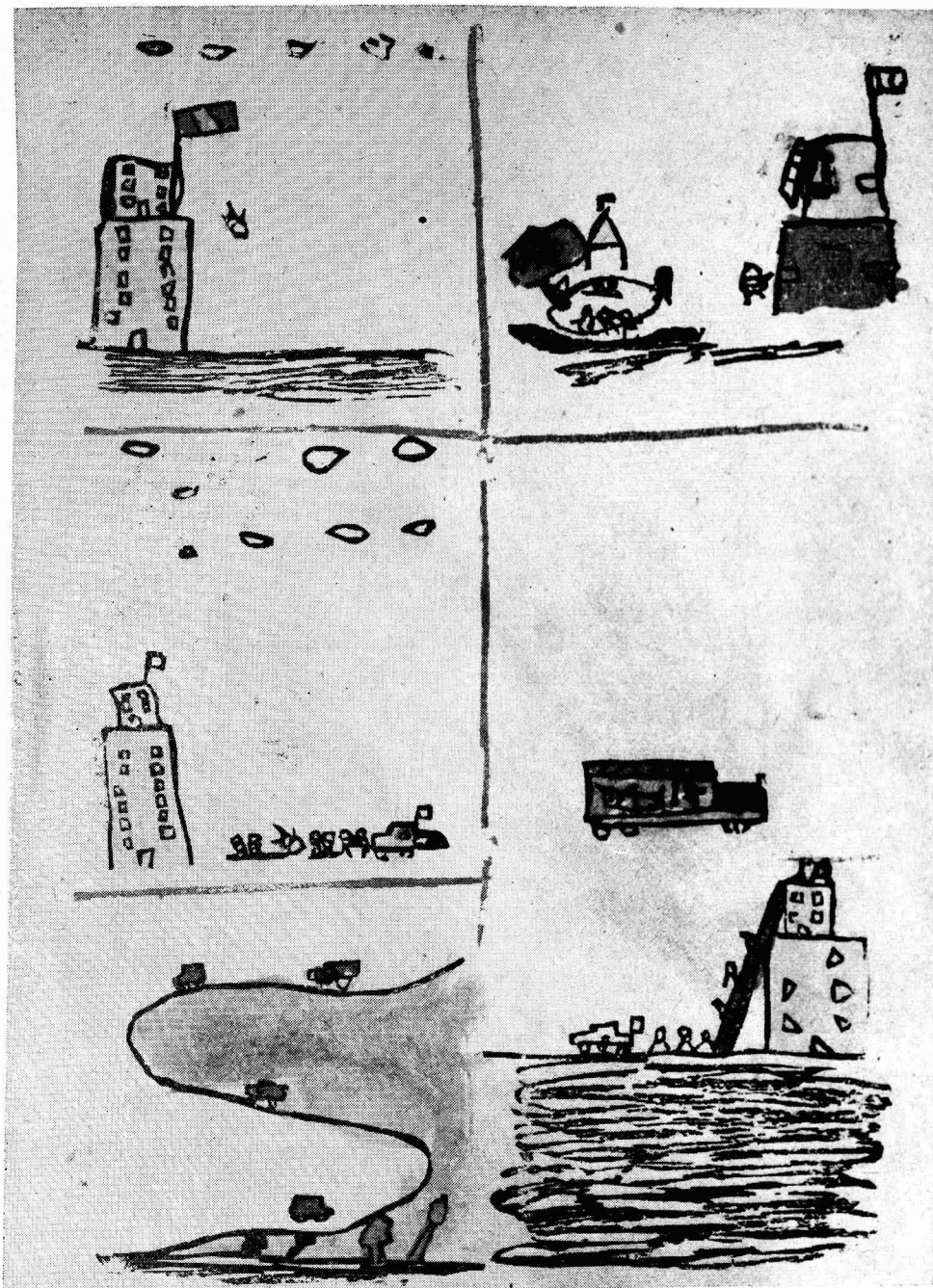
Se acercó mucha gente.
El chofer
iba huyendo
a esconderse al monte.
Cuando lo agarraron
los gendarmes,
se lo llevaron
a la cárcel.

La caída

Texto: Nacú Chigo Ponce
Dibujo: Martín Hernández Velasco

Un día
que fui al parque
vi un señor
que andaba borracho
y se subió a la azotea
de la escuela "Landeroy Coos".
Se resbaló
y cayó hasta la banquetta.
Cayó agonizando
y sus amigos lo recogieron

y lo subieron a un coche.
Ahí se estiró
y se quedó muerto.
Se lo llevaron
a Tierra Blanca.
Los otros señores
se volvieron a subir
a la azotea
y cuando llegaron
siguieron bailando.



Mi muñeca

Texto: Sonia Caracas Cubillos

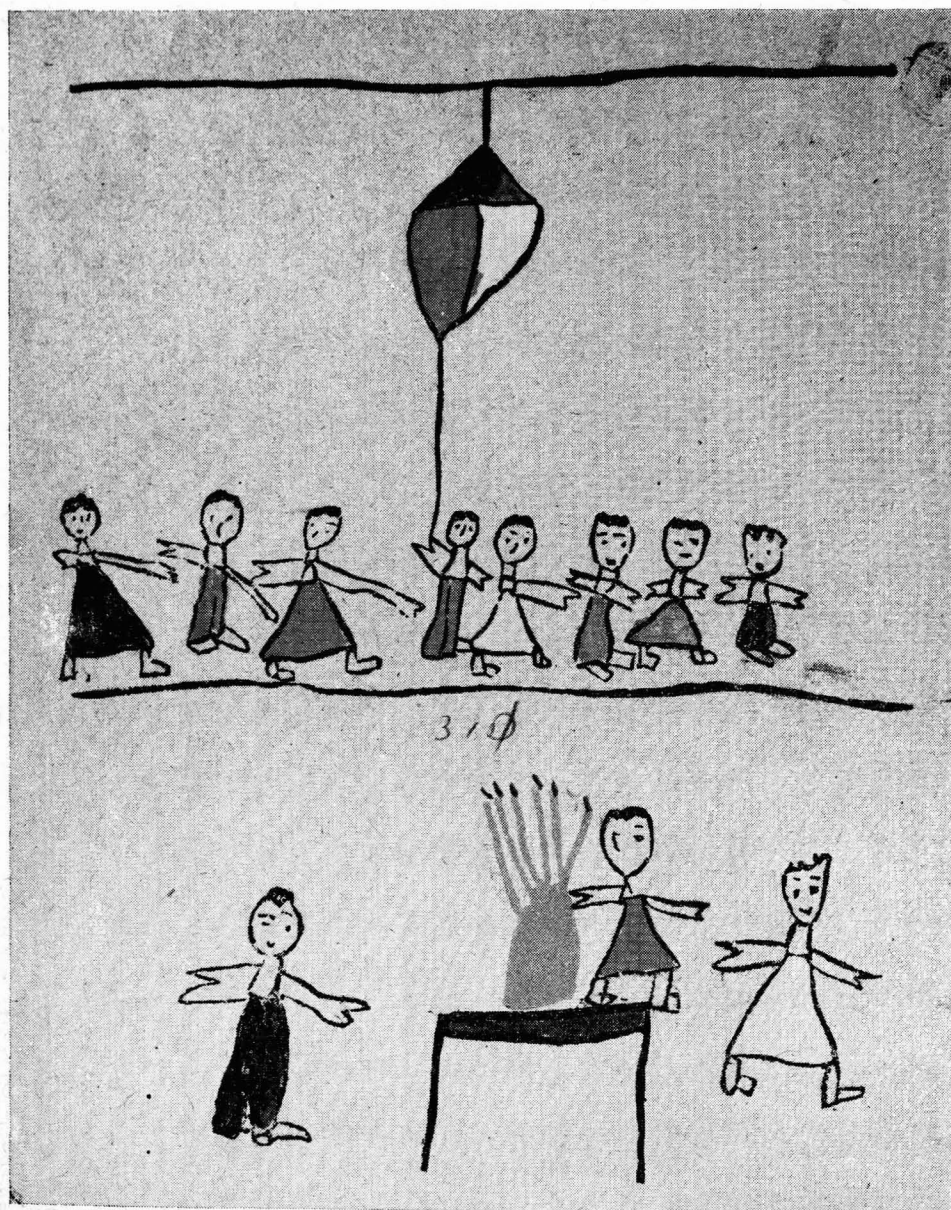
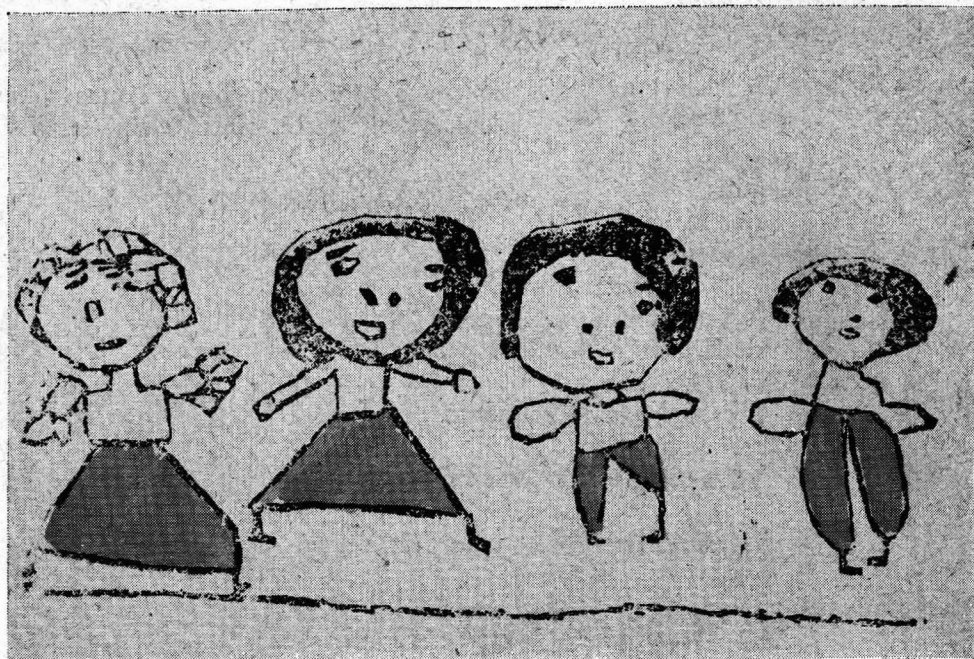
El sábado
fui al mercado
con mi papá
y mi hermano Leopoldo.
Vi unas muñecas
que me gustaron mucho,
y mi papá

me compró una.
Cuando
llegamos a casa,
mi mamá la cargó,
y me dijo:
—Está muy bonita
tu muñeca.

La alberca

Texto: Carmita López Prieto
Dibujo: Antonio Amador Cervantes

El domingo
fuimos a la alberca
de Carlos Húber.
Mi papá
y mi prima Coco
se bañaron.
Yo no me bañé
porque tenía tos.
Cuando regresamos
quería ir al cine,
pero mi papá
dijo que no,
porque
las películas
eran de espanto
y no iba a poder dormir
en la noche.



Mi cumpleaños

Texto: Anita Pochoulen Hernández
Dibujo: Carolina Lagúnez Pretelín

El sábado
fue día
de mi cumpleaños.
Me rompieron
una piñata.
Después
apagué
las velitas
del pastel.
Luego
repartieron
bolsitas
con cacahuates,
galletas, dulces
y refrescos.
Después
jugamos
en el patio.
Luego
a la lotería y
a contar cuentos